

Heiße Spiele kritisch getestet

Spiele-Tips

- ★ Bard's Tale-Editor
- ★ Koronis Rift-Hilfen
- ★ The Pawn-Karte

und vieles mehr

Sonderteil

Amiga und Atari ST

Spiele per Telefon

Das leisten Videospiele

in Zusammenarbeit 64'er



Spiele-Tests mit Schwung

Hallo, da sind wir wieder! Monatelang rauchten bei uns wieder die Joysticks, klapperten die Tasten und sägten die Drucker. Bis tief in die Nacht lieferten wir uns heiße Spiele-Duelle und Diskussionen über Bewertungen. Das Ergebnis dieser Aktivitäten halten Sie nun in Ihren Händen: unser drittes Spiele-Sonderheft!

Genau ein halbes Jahr ist seit dem letzten Spiele-Sonderheft vergangen, und eine Menge hat sich seither getan. Leistungsfähige Spitzen-Computer wie Atari ST und Amiga sind immer preiswerter geworden und selbst MS-DOS-PCs sind mittlerweile für den Heimanwender erschwinglich geworden. Dadurch ist auch die Spiele-Front in Bewegung gekommen: Die neuen Heimcomputer erlauben völlig neue Dimensionen des Computerspiels. Natürlich wird hier oft erst an der Oberfläche der Hardware gekratzt, aber die Resultate sind zum Teil schon sehr beeindruckend.

Während die neuen Modelle von den Programmierern erst langsam erforscht werden, tut sich bei den altbekannten 8-Bit-Computern auch einiges. Für Commodore 64, Schneider CPC und Spectrum gibt es immer wieder Spiele, die Erstaunliches aus den Computern herauskitzeln.

An allen Ecken und Enden herrscht rege Betriebsamkeit. Selbst die Video-Spiele melden sich wieder zu Wort: Seit einigen Monaten ist die neue Konsole Master-System in Deutschland erhältlich, für die wir auch einige Spiele unter die Lupe nahmen.

Wir glauben, daß dieses Sonderheft der beste Beweis dafür ist, wie lebendig und schillernd die Computerspiel-Szene ist. Für jeden populären Computer und jeden Geschmack ist etwas dabei – egal, ob man sich lieber von heißen Weltraum-Gefechten, kniffligen Abenteuern oder faszinierenden Simulationen begeistern läßt.

Abschließend wollen wir uns ein paar Zeilen in eigener Sache nicht verkneifen. Daß dieses Spiele-Heft zustande kommt, ist in erster Linie ein Verdienst von Euch, unseren Lesern. Vielen Dank! Ihr habt unsere ersten Spiele-Sonderhefte zu großen Erfolgen gemacht und so dafür gesorgt, daß jetzt alle sechs Monate ein neues erscheint. Mit dem nächsten Spiele-Sonderheft kann man also schon Ende Oktober rechnen.

Die Meinung unserer Leser liegt uns sehr am Herzen. Auf einer speziellen Leserbriefseite veröffentlichen wir einige interessante Zuschriften, die uns nach Erscheinen des letzten Spiele-Sonderhefts erreichten. Um zu erfahren, welche Meinung Ihr von den Spielen habt, die wir einem Test unterzogen haben, starten wir in diesem Sonderheft eine spezielle Aktion. So können wir feststellen, welche Spiele Ihr mögt, und auf welche Programme wir bei weiteren Sonderheften noch mehr eingehen sollen. Eure Meinung ist gefragt und dabei könnt Ihr noch Preise gewinnen.

Außer uns drei Testern haben natürlich noch andere Leute an dieser Ausgabe mitgearbeitet, bei denen wir uns bedanken möchten. Petra Wängler griff tief in ihre Hallo-Freaks-Kiste, Jens »Polaroid« Jancke sorgte für die heißen Aufmacherfotos und hatte auch das Vergnügen, unsere Charakterköpfe für die Wertungskästen abzulichten. Ein herzliches Schulterklopfen geht auch an unseren Joachim »Wuschel« Graf, der die beiden Artikel zu den Themen DFÜ-Spiele und Play by Mail beisteuerte. Viele Grüße gehen auch an unser wackeres Layout (Katja, Rolf & Co.) und alle anderen beteiligten Personen.

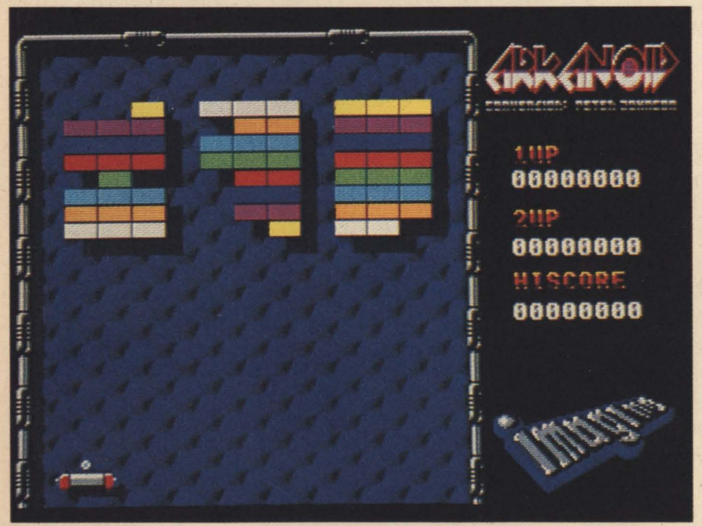
So, jetzt habt Ihr genug Ausdauer bei der Lektüre dieser Einleitung bewiesen. Ab der nächsten Seite legen wir endlich mit dem los, was Euch und uns brennend interessiert: Computerspiele!

Heinrich Lenhardt
Boris Schneider
Gregor Neumann

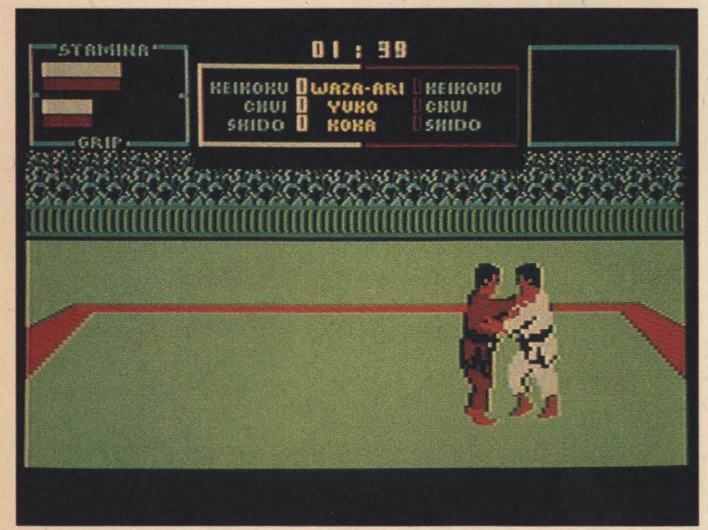
Inhalt



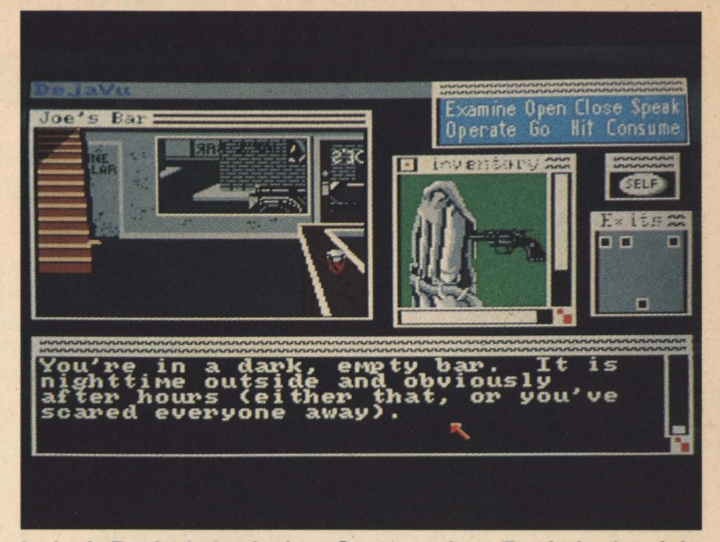
Einsam rasen Sie durch das Weltall. Die Invasionsflotte von der Galaxis um die Ecke ist Ihnen schon auf den Fersen. Hoffentlich streikt die Laserkanone nicht! Bei rasanten Action-Spielen wie »Starglider« geht die Post ab. 37



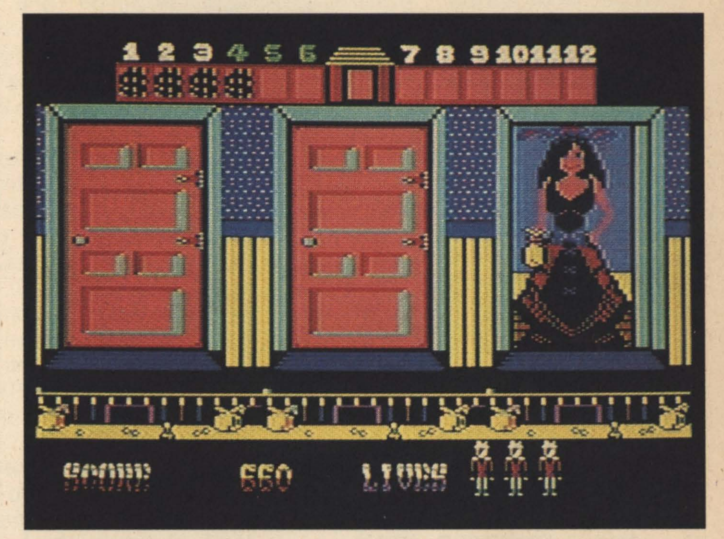
Haben Sie gute Reflexe und eiserne Nerven? Bei Geschicklichkeits-Spielen zeigt sich, was Sie drauf haben. Die Umsetzung des Spielautomaten-Hits »Arkanoid« ist nicht das einzige fesselnde Programm, das wir vorstellen. 54



Wenn Sie schon immer mal Judo mit dem Joystick lernen wollten, dürfte der Test von »Uchi Mata« eine besonders interessante Lektüre sein. Beim Sportspiel-Angebot sind aber auch Golf, Karate, Catchen und einiges mehr vertreten. 65



In Joe's Bar ist kein einziger Gast zu sehen. Doch das ist nicht die einzige Merkwürdigkeit im Abenteuerspiel »Déjà Vu«. Die ganze Rubrik Adventures und Rollenspiele wimmelt nur so von Puzzles, Rätseln und Geheimnissen. 74



Gute Spiele müssen nicht sündhaft teuer sein. Das wird bei den Tests von aktuellen Billig-Spielen mitunter eindrucksvoll bewiesen. Eines der spannendsten Programme, die weniger als 20 Mark kosten, ist der Wildwest-Hit »West Bank«. 95



Eine kunterbunte Mischung aus allen möglichen Spiele-Genres erwartet Sie in der Rubrik »Rest der Welt«. Mit dabei ist das grafisch exzellente »Defender of the Crown«, eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Strategie-Spiel. 117



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Gregor Neumann (gn), Petra Wängler (wg), Joachim Graf (jg)
Chef v. Dienst: Petra Wängler
Schlußredaktion: Eva Hierlmeier
Redaktionsassistenz: Monika Lewandowski (222), Rita Gietl (289)

Fotografie: Jens Jancke

Titelgestaltung: Katja Milles

Layout: Leo Eder (Ltg.),
Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung: Ralph-Peter Rauchfuss

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG,
Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,
Tel. (042) 415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;
Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt&Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt&Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig (211), Helmut Distl (398)

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Patricia Schiede (172)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 14,–

Druck: SOV St. Otto-Verlag GmbH,
Laubanger 23, 8600 Bamberg

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

ISSN 0931-5829



So bewerten wir

Jedes Programm wird bei uns kritisch getestet. Wie und nach welchen Kriterien wir werten, erklärt dieser Artikel.

In diesem Sonderheft dreht sich alles um Spiele-Tests. Jedes Programm wird von uns eine Seite lang gründlich in die Mangel genommen. Wie das im einzelnen aussieht und nach welchen Kriterien wir die Spiele beurteilen, könnt Ihr auf dieser Seite lesen.

Den Kasten mit den Punktewertungen werden viele Leser schon aus unserer Stammzeitschrift Happy-Computer und aus dem letzten Spiele-Sonderheft kennen. Hier gibt es Kategorien: Grafik, Sound & Musik und die Gesamtwertung.

Unter Grafik fallen Aspekte wie Animation, Farbwahl, Scrolling, Benutzung von Sprites etc. Bei Sound & Musik achten wir auf Titelmusik und Effekte während des Spiels. Die abschließende Happy-Wertung ist die wichtigste Kategorie. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie gut es insgesamt ist. Grafik und Sound werden bei der Gesamtwertung mitberücksichtigt. Es kann aber auch Spiele geben, die keinerlei Bilder und Musik verwenden, aber trotzdem eine gute Gesamtwertung bekommen (zum Beispiel Infocom-Textadventures). Der springende Punkt bei der Happy-Wertung ist die wichtige Frage, wieviel Spaß das Spiel macht und ob es lange genug motiviert.

0 ist das Minimum und 100 Punkte sind die absolute Höchstwertung. 50 Sterne bedeuten also »Durchschnitt«. Alle Spiele, die eine Happy-Wertung von mehr als 50 Punkten erhalten, gehören zur besseren Gesellschaft. 80 und mehr Punkte erhalten nur ganz besonders gute Spiele, und eine Traumwertung von 90 oder mehr Punkten ist sehr selten. Pro Jahr tauchen nur sehr wenige Super-Programme dieses Kalibers auf.

Die Wertungen beziehen sich immer auf die Computer-Version, die wir getestet haben. Außerdem achten wir auch darauf, wie gut der Computer ausgenutzt wurde. Die haargenau gleiche Hintergrundmusik würde auf einem Spectrum deshalb mehr Punkte erhalten als auf einem C64, weil letzterer bessere Sound-Fähigkeiten besitzt.

Jeder Spiele-Test ist in zwei Text-Elemente unterteilt, den Fließtext und die beiden Meinungskästen. Im Fließtext wird die Handlung des Spiels objektiv beschrieben. Hier sagen wir also nur, um was es bei dem Spiel geht und was für eine Art Programm es ist. Kritisch wird es in den beiden Meinungskästen: Zwei Redakteure geben unabhängig voneinander ihre subjektive Ansicht wieder und nehmen dabei kein Blatt vor den Mund. Zu jedem Meinungskasten gibt es ein Bild, das zeigt, was für ein Gesicht der Redakteur beim Testen des Spiels gemacht hat (das entbehrt natürlich nicht eines gewissen Unterhaltungswerts).

Im Vergleich zum letzten Spiele-Sonderheft hat sich beim Test-Team nichts geändert. Die drei Redakteure vom vorigen Mal sind dank sorgfältiger Pflege erhalten worden. Wer die Burschen noch nicht kennt, dem stellen wir sie an dieser Stelle kurz vor. So könnt Ihr selber herausfinden, welcher Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

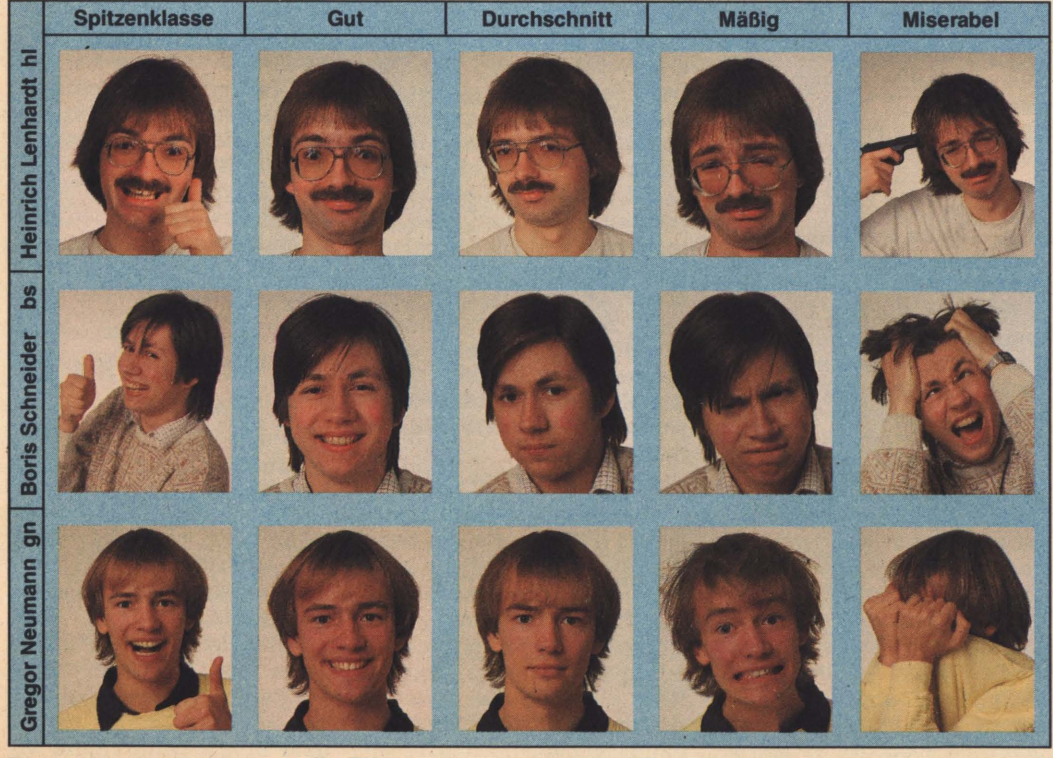
Heinrich Lenhardt (hl): Altgedienter Happy-Spiele-Tester, schreibt auch für 68000er. Sein aktueller Lieblingstitel: »The Bard's Tale« (schon wieder, aber diesmal auf dem Amiga!). Das Spiel, vor dem es ihm am meisten graust: »Breakthru«. Allgemeine Vorlieben und Abneigungen: Schätzt gute Action-Spiele, originelle Ideen wie bei »They stole a Million« und technisch gute Mannschaftssport-Simulationen wie »International Soccer«. Action- und Arcade-Adventures begeistern ihn weniger, mit schlappen Film-Tie-Ins wie »Highlander« kann man ihn mühelos in die Flucht schlagen.

Boris Schneider (bs): Testet Spiele in Happy-Computer, 64'er und 68000er. Er mag vor allen Dingen Spiele, bei denen man ein bißchen denken muß, und spielt in seiner Freizeit mit Vorliebe Adventures aller Art. Er ist aber auch einer kleinen Bildschirm-Ballerei zum Abreagieren niemals abgeneigt. Sein derzeitiges Lieblingsspiel ist immer noch »Shanghai« auf dem Atari ST. Gerüchte sprechen davon, daß er sich demnächst einen Amiga kaufen wird, weil es für diesen Computer die beste Shanghai-Version gibt. Wahnsinnig aufgeregt hat ihn der ungerechtfertigte Rummel um »Werner«, das er persönlich für eines der schlechtesten Spiele überhaupt hält.

Gregor Neumann (gn), schreibt gelegentlich Spiele-Tests für Happy-Computer sowie 68000er und gehört zur Stamm-Crew der Spiele-Sonderhefte. Am liebsten spielt er Simulationen und Adventure und am besten gefällt ihm zur Zeit »Gunship«. Er gilt außerdem als der Schach-Experte der Redaktion – schon mit sechs Jahren spielte er aktiv in einem Verein. Auch er hat eine Abneigung, wenn es um Computerspiele geht: Brutale Bildschirm-Metzeleien wie bei »Jail Break« oder »Ikari Warriors« findet er geschmacklos.

Noch ein paar Worte zur Auswahl der Spiele. Wir haben die unserer Meinung nach besten Programme der letzten sechs Monate in diesem Sonderheft berücksichtigt; egal, ob wir sie schon einmal getestet hatten oder nicht. Dazu gesellen sich viele Spiele, die wir aus Platzgründen nie in unseren Stammzeitschriften vorstellen konnten. Um zu zeigen, was sich hinter großen Namen verbirgt, nahmen wir auch einige Flops in die Mangel.

Wenn Ihr uns ein paar Anregungen für das nächste Spiele-Sonderheft geben oder einfach Eure Meinung loswerden wollt, dann schreibt uns bitte. Unsere Adresse lautet: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lenhardt, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Die interessantesten Zuschriften werden wir auf der Leserbrief-Seite in Happy-Computer veröffentlichen. (hl)



Dieser Kasten verrät, was die Bilder mit unseren Spiele-Testern aussagen

Meinungen und Kommentare

Auf dieser Seite haben die Leser das Wort: Ihre Meinungen, Anregungen und Kritik zu unserem letzten Spiele-Sonderheft.

Die Meinung von Euch, den Lesern unserer Sonderhefte, liegt uns sehr am Herzen. Durch Eure Briefe und Karten erfahren wir Redakteure, wie Euch eine Ausgabe gefallen hat und welche Verbesserungsideen Ihr habt. Auf unser letztes Spiele-Sonderheft im Herbst 1986 haben wir erfreulicherweise eine ganze Anzahl interessanter Zuschriften erhalten, von denen wir an dieser Stelle einige auszugsweise veröffentlichen.

Eine allgemeine Meinung war für uns sehr wichtig: Unser neues Bewertungskonzept mit den beiden Meinungskästen ist bei unseren meisten Lesern gut angekommen. Deshalb haben wir diese Art, Spiele kritisch zu besprechen, auch beibehalten.

Wir möchten Euch bitten, uns auch diesmal wieder mit Zuschriften einzudecken. Von Eurer Meinung hängt es ab, wie das nächste Spiele-Sonderheft aussehen wird!

(hl)

Statistik, Statistik

Analyse und Kritik des Spiele-Sonderhefts:
14 Mark ist zwar ein stolzer Preis, dafür hat man aber ein zuverlässiges und unabhängiges Standard-Nachschlagewerk der Spiele 1986 erworben. Das Heft ist sehr gut gewesen. Verbesserungsbedürftig wäre nur die Gliederung der einzelnen Rubriken. Ferner hätte es etwas umfangreicher sein können (warum nicht 180 Seiten?), so daß auch Platz für Spiele wie »Eidolon«, »Super Cycle« etc. gewesen wäre.

Meine Analyse der Spiele-Beurteilungen sagt einiges aus:

GN war 11mal begeisterter, 25mal gleicher Meinung und 4mal enttäuschter als HL und BS. HL wiederum war 17mal begeisterter, 27mal gleicher Meinung und 14mal enttäuschter als GN und BS. BS schließlich war 16mal begeisterter, 21mal gleicher Meinung und 18mal enttäuschter als BS und HL. Meine Schlußfolgerung: BS ist der Kritischste, GN der Unentschlossenste, HL der Verspielteste, GN der Positivste, BS der Ausgeglichenste.

Aber mir ist da noch etwas aufgefallen: Bei 43 Tests, die HL und BS zusammen machten, waren die beiden zu 57 Prozent unterschiedlicher Meinung. Streitet Ihr Euch vielleicht oft über die Bewertung einiger Spiele?

Besonders einig wart Ihr Euch aber bei »Samantha Fox«. Ich muß es einmal deutlich sagen: Ihr habt Euch einfach nicht getraut, eine gute Note (um die 75 Punkte) zu geben, weil Ihr zu feige seid. Dies beweisen auch die »angezogenen« Bildschirmfotos. Ich finde, das Programm sprüht geradezu vor Spielwitz und ist ein wahrer Augenschmaus für jeden Computerbenutzer, der einen unscharfen Monitor hat!

(Martin Lermen, Saarbrücken)

Zunächst einmal herzlichen Dank an Martin, der uns einen der ausführlichsten und interessantesten Leserbriefe beschert hat. Seiner Analyse ist nicht viel hinzuzufügen. Daß wir bei den Bewertungen nicht immer einer Meinung sind (was in dieser Ausgabe auch wieder oft vorkommt) halte ich für völlig normal. Die Tatsache, daß eine Spielekritik eine recht subjektive Sache ist, hat uns auf die Idee gebracht, doch jedes Programm von zwei Redakteuren voneinander unabhängig bewerten zu lassen. Daß die Tester nicht immer einer Meinung sind, liegt in der Natur der Sache. Das hat für Euch den Vorteil, daß Ihr besser abschätzen könnt, ob ein Spiel wirklich sehr gut ist (beide Tester sind begeistert) oder ob es vielleicht nur jemandem besonders gefällt, der für diese Sorte Spiel eine Schwäche hat. Größere Streitereien gibt es nicht, weil jeder seine Meinung vertreten darf. Interessant wird es beim Beraten über die Wertungen von 1 bis 100, denn hier müssen sich alle drei Spiele-Tester einigen. Bis jetzt gab es bei diesen Diskussionen keine ernsthaften Ausschreitungen (aber nur, weil wir Boris immer gefesselt haben).

Zu Samantha Fox: Das Programm ist wirklich schlimm (drei Ausrufezeichen)!!! Unser Test war durchaus kompetent, denn ich habe die Dame in allen Bekleidungsstadien auf dem Bildschirm gesehen. Ich finde die ersten, angezogenen Bilder eigentlich noch am besten, denn was sich da gegen Ende auf dem Monitor zeigt, ist eine grafische Tragödie. Mal ganz vom auf Dauer fragwürdigen Unterhaltungswert eines Strip-Poker-Programms abgesehen, ist dieses Spiel technisch lausig gemacht. Auf dem C 64 geht es wirklich besser.

Ein paar Seiten mehr wären eine ebenso feine wie teure Sache, wenn man sich die zusätzlichen Herstellungskosten ansieht. Vom erhöhten Arbeitsaufwand in der Redaktion ganz zu schweigen (Stöhn!). (hl)

Star Killer antwortet

Hiermit bestelle ich Ihr im letzten Spiele-Sonderheft angepriesenes Computerspiel »Star Killer«. Der Test hat mich voll begeistert, so daß ich die erforderlichen Maßnahmen getroffen habe. Ich kann schon jetzt einen Zumbitsu 8000 mein eigen nennen. Außerdem habe ich momentan eine Tiefgarage gemietet; das Interface ist schon in Bestellung gegangen. Seit gestern ist die Erweiterung meines Diskettenlaufwerks mittels eines Schuhkartons fertiggestellt worden – passend für die 8-Zoll-Diskette.

(Axel Dröge, Ostwig)

Axel gehört zu den Lesern, die auf unseren sensationellen Star-Killer-Test im letzten Spiele-Sonderheft spontan reagierten. Das Programm kann momentan leider noch nicht ausgeliefert werden. Projektleiter Dr. Bobo gab bekannt, daß der C 16-Emulator für den Zumbitsu 8000 noch nicht fertig ist, ohne den Star Killer nicht läuft. Außerdem muß der Zumbitsu 8000 auf 16 KByte erweitert werden. Als Notlösung strebt man die Kopplung mit einem Großrechner Marke Cray an, der als intelligenter Tastatur-Puffer genutzt wird. (hl)

Alles Geschmackssache

Über die Anzahl der getesteten Spiele kann man nichts sagen, die war so o.k. Aber insgesamt war das erste Spiele-Sonderheft besser. Im zweiten war alles so eintönig und ohne Abwechslung. Zwei oder mehr Bilder sollte man nur bei Spielen bringen, wo es sich lohnt und wo Ihr noch keinen ausführlichen Bericht im Happy-Stammheft gebracht habt. Um nur ein Beispiel zu nennen: Bei »Hacker II« hätte es ein Bild auch getan.

(Thomas Folgmann, Herrsching)

Daß die Tests im Spiele-Sonderheft alle ziemlich gleich aussehen, war unsere Absicht, um den »Kraut-und-Rüben«-Effekt zu verhindern. Wir fanden nämlich, daß das erste Spiele-Sonderheft optisch etwas chaotisch geraten war. Daß das Layout diesmal so »ordentlich« war, hat uns persönlich (und den Zuschriften nach auch vielen Lesern) besser gefallen, aber das ist natürlich auch Geschmackssache. Zum Thema Bilder: Sicher gibt es einige Spiele, bei denen man auf ein zweites Bildschirmfoto verzichten könnte. Wir nehmen aber gerne die Gelegenheit wahr, Bilder von verschiedenen Versionen eines Spiels zu bringen. So lief es auch beim Hacker-II-Test: Das Motiv war bei beiden Fotos dasselbe, aber es zeigte einmal die C64- und einmal die Atari-ST-Version. (hl)

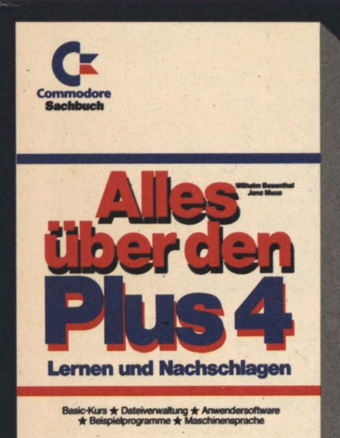
Wo sind sie denn?

Was mir besonders gefiel, waren das Layout und die farbige Gestaltung, so daß der sonst übliche Sonderheft-Frust beim Lesen der tristgrauen Seiten entfiel, und die Idee mit den Redakteursgesichtern.

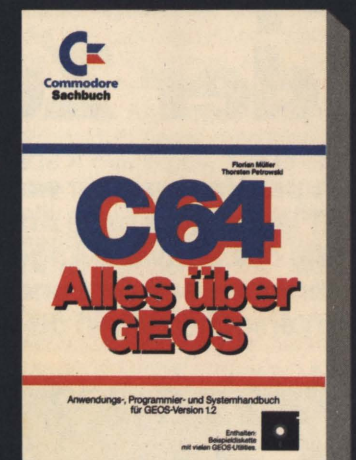
Zur Kritik: Zuwenig Spiele-Tests fürs Geld! Man mußte einige Spiele vermissen, von denen man vorher schon eine Menge gehört hatte wie zum Beispiel »Knight

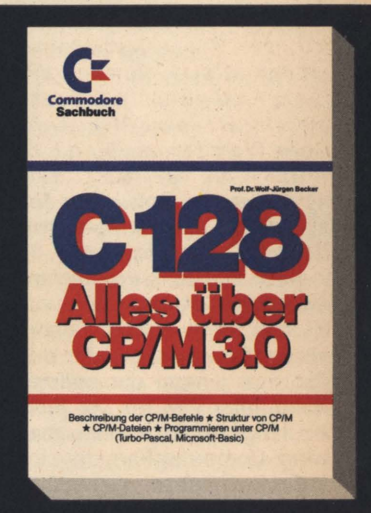


Commodore Sachbücher









W. Besenthal/J. Muus
Alles über den Plus/4
1986, 370 Seiten

Das Buch enthält alle Informationen für die praktische Arbeit am Computer. Ausgangspunkt ist ein kompletter BASIC-Kurs.

Best.-Nr. 90410
ISBN 3-89090-410-6
DM 39,– (sFr 35,90/öS 304,20)

W. Besenthal/J. Muus
Alles über den C 16
1986, 292 Seiten

BASIC-Kurs mit Beispielen
Strukturiertes Programmieren
Dateiverwaltung
Grafikprogrammierung
Tips und Tricks.

Best.-Nr. 90385
ISBN 3-89090-385-1
DM 39,– (sFr 35,90/öS 304,20)

Alles über den C 64
2., überarbeitete Auflage
1986, 514 Seiten

Das umfangreiche Grundlagenbuch für den Commodore 64. Es enthält ein »BASIC-Lexikon« mit allen Befehlen, Anweisungen und Funktionen in alphabetischer Reihenfolge. Besonders interessant: ein Kapitel über die Programmierung in Maschinensprache sowie über das Kernal.
Mit Anhang zu GEOS.

Best.-Nr. 90379
ISBN 3-89090-379-7
DM 59,– (sFr 54,30/öS 460,20)

F. Müller/T. Petrowski
Alles über GEOS: Anwendungs-, Programmier- und Systemhandbuch
1987, 461 Seiten, inkl. Diskette

Das umfassende Buch über Anwendung und Programmierung der grafischen Benutzeroberfläche GEOS mit vielen Hilfs- und Beispielprogrammen auf Diskette. Die Diskette enthält auch einen Makroassembler und Monitor zur Programmierung, Manipulation und Analyse von GEOS.

Best.-Nr. 90461
ISBN 3-89090-461-0
DM 49,– (sFr 45,10/öS 382,20)

Prof. Dr. Wolf-Jürgen Becker
C 128 – Alles über CP/M 3.0
1986, 305 Seiten

Eine fundierte Einführung in die Anwendung des Betriebssystems CP/M 3.0 bzw. CP/M Plus auf dem Commodore 128.

Best.-Nr. 90370
ISBN 3-89090-370-3
DM 52,– (sFr 47,80/öS 405,60)

Dr. Ruprecht
C-128-ROM-Listing
1986, 456 Seiten

Ein komplettes, ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des BASIC-Betriebssystems, des Operating-Systems mit dem 40/80-Zeichen-Editor und des Maschinensprache-Monitors.

Best.-Nr. 90212
ISBN 3-89090-212-X
DM 58,– (sFr. 53,40/öS 452,40)

Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops oder bei Ihrem Buchhändler.



Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 48 15 38-0.

703123

Games«, »Soccer '86« etc. Wenn man das damit entschuldigen will, daß nicht genug Platz war, dann finde ich es gelinde gesagt seltsam, daß genug Platz für einen »Schwachsinnstest« (»Star Killer«) war.

(Ralf Hinnenberg, Mönchengladbach)

Führen Sie in den Sonderheften nach Möglichkeit keine Spiele auf, die bereits in Happy-Computer getestet wurden. Diese Praxis erinnert mich daran, daß auch das Fernsehprogramm überwiegend aus Wiederholungen besteht, was ich nicht unbedingt für gut halte.

(Thomas Hüttl, Meerbusch)

Wir konnten aus besagten Platzgründen natürlich nicht alle Spiele des Jahrgangs 1986 testen, also mußten wir uns auf eine Auswahl beschränken. Bei Spielen, die schon in Happy-Computer mit dem Fazit »mittelmäßig« bis schlecht« bedacht wurde, haben wir auf einen neuerlichen Test verzichtet. Da wir aber alle Perlen im Sonderheft vorstellen wollen, lassen sich einige Überschneidungen leider nicht vermeiden. Doch zum einen hat nicht jeder eine komplette Happy-Sammlung zu Hause (weiß der Teufel, warum), zum anderen sind die Tests im Spiele-Sonderheft ja ganz anders aufgebaut. Durch die Meinungskästen werden die Spiele völlig neu beurteilt.

Die eine Seite Humor mit Star Killer (die bei den meisten Lesern übrigens gut angekommen ist) sei uns doch gegönnt. Wir haben Star Killer übrigens Ralfs Brief gezeigt, von dem er nicht gerade begeistert war. Falls Mönchengladbach in den nächsten Tagen von einem Photonen-Laser zerbröselt wird, kann man sich schon denken, wer dahinter steckt.

Abschließend ein paar Sätze zu einem allgemeinen Thema: Mehrere Leser haben den Sonderheft-Preis von 14 Mark kritisiert. Wir wissen natürlich, daß Schüler und Studenten das Geld vom spärlichen Taschengeld oder Bafög abknipsen müssen. Aber es hat freilich seine guten Gründe, daß ein Spiele-Sonderheft mehr kostet als eine normale Happy-Computer-Ausgabe.

Man könnte ein Spiele-Sonderheft preiswerter anbieten, wenn man beispielsweise alle Bildschirmfotos in Schwarzweiß bringt und damit Kosten spart. Wir glauben aber, daß man ein Spiel nur mit Farbbildern gut zeigen kann.

Letztendlich ist wohl die Frage entscheidend, was man für sein Geld bekommt. Vergleicht mal, wieviel Spiele-Tests Ihr in einer Happy-Computer-Ausgabe und wieviel Ihr in diesem Sonderheft findet. Ich kann Euch auf jeden Fall versprechen, daß wir möglichst viel in jedes Sonderheft quetschen wollen und uns auch sehr um Qualität bemühen. (hl)

Die Spiele-Computer der Zukunft

Super-Hardware für wenig Geld: Amiga und Atari ST läuten eine neue Ära des Computerspiels ein. Wie das Software-Angebot für die beiden Traumcomputer aussieht und wohin die Trends gehen, untersuchen wir in diesem Artikel.

In diesem Spiele-Sonderheft ist es wieder einmal der Commodore 64, für den die meisten Programme besprochen werden. Das wird mitunter von unseren Lesern kritisiert, aber es gibt für den C64 nun einmal die meisten Computerspiele. Bis vor nicht allzulanger Zeit konnte man jedem Computer-Fan, der sich für Spiele interessiert, den C64 als Ideal-Maschine empfehlen. Doch die 16-Bit-Revolution im Heimcomputerbreich hat inzwischen stattgefunden: Mit dem Amiga 500 und den Atari ST-Modellen kann jetzt jeder zu erschwinglichen Preisen einen Computer kaufen, der C64 & Co. in nahezu allen Belangen überlegen ist: höhere Grafik-Auflösung, mehr Farben, besserer Sound, mehr Arbeitsspeicher, höhere Geschwindigkeit und so weiter.

Solche Hardware-Details sind deshalb interessant, weil die Spiele auf einem Computer nur so gut sein können, wie es die Hardware erlaubt. Und eben wegen der imposanten Hardware-Fähigkeiten von ST und Amiga sind diese Computer mit dem schnellen 68000-Prozessor auch für Spiele-Fans besonders wichtig.

Dieser Prozessor ist ungefähr zwei- bis dreimal so leistungsfähig wie ein 6502, der im C64 seinen Dienst tut.

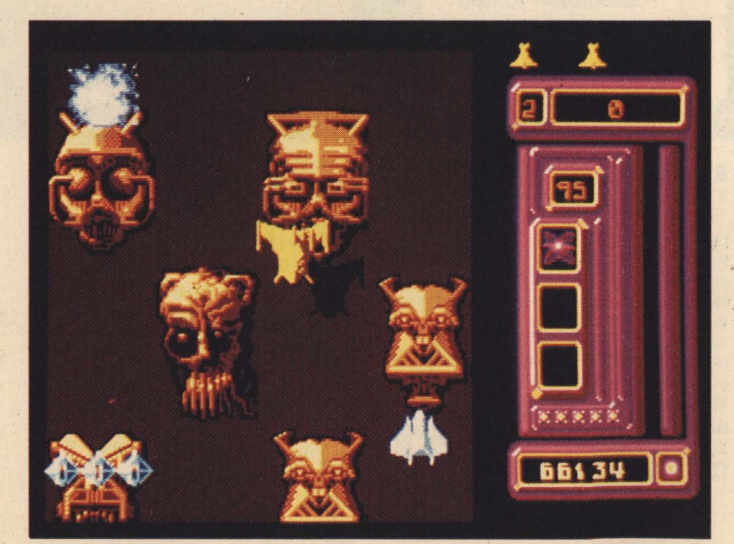


Bild 1. Spielhallen-Action auf dem Atari ST: Goldrunner

Außerdem wird der Prozessor wesentlich schneller »getaktet« (Takt ist ein Fachbegriff aus der Computer-Sprache, der den »Herzschlag« des Prozessors angibt). Während der C64 mit einem Megahertz (vergleichbar mit den »km/h« bei einem Auto) arbeitet, läuft der Amiga mit über sieben und der ST gar mit acht Megahertz. Die direkte Folge: Amiga und ST können etwa zehn bis dreißigmal schneller rechnen als ein normaler C64. Daß sich dies auf die Qualität von Spielprogrammen auswirkt, ist logisch.

Dem 68000-Prozesor gehört nach Meinung vieler Fachleute die Zukunft im Heimcomputer-Sektor. Da sich aber nicht jedermann von heute auf morgen einen neuen Computer kauft und die Softwarefirmen auch erst im Lauf der Zeit immer mehr Programme für Atari ST und Amiga anbieten, haben wir für diese Computer einen kleinen Extra-Teil eingerichtet. Kaufinteressierten Spiele-Fans hilft er herauszufinden, welcher Computer für sie geeigneter ist. Wer schon eines der beiden Modelle besitzt, kann sich anhand des Software-Überblicks über die allgemeine Angebotslage für seinen Computer informieren.

Übrigens: Privat sind unsere Spieletester schon für die Zukunft gerüstet. Boris hat bereits seit über einem Jahr einen ST zu Hause stehen, Heinrich ist stolzer Eigentümer eines Amiga 1000-Computers. Boris und Gregor planen für den Sommer die Anschaffung eines Amiga 500.

Jetzt schon ein Renner: der ST

Beinahe zwei Jahre ist der Atari ST auf dem Markt und er hat in der Zwischenzeit die anfänglichen Kinderkrankheiten mit wechselnden Betriebssystemen und ständigen Abstürzen überwunden. Der ST hat inzwischen viele Freunde

in Deutschland gefunden, denn es sind, laut Atari, bis heute etwa 100000 ST verkauft worden. Einen ST zu besitzen ist also kein elitäres Vergnügen, sondern er hat sich bei uns als Heimcomputer etablieren können.

Der Atari ST hat drei verschiedene Grafik-Auflösungen. Die höchste, 640x400, erlaubt nur schwarzweiße Bilder. Mit vier Farben gibt es immer noch 640x200 und mit 16 Farben 320x200 Punkte auf dem Bildschirm zu sehen. Die Farben können dabei aus einer Palette von 512 möglichen ausgewählt werden.

Noch ein Hinweis zum Schluß. Alle vorgestellten Spiele arbeiten einwandfrei mit dem ROM-Betriebssystem. Einige ältere ST laden das Betriebssystem noch von Diskette. Es ist durchaus möglich, daß einige Spiele nicht mit diesem RAM-System laufen. Es ist deswegen immer empfehlenswert, sich die ROMs, die nachträglich für etwa hundert Mark zu haben sind, zu besorgen. Alle neuen ST haben ab Werk die ROMs eingebaut.

Nach anfänglichen Startschwierigkeiten gibt es inzwischen einige gute Action-Spiele für den Atari ST. In die-



Bild 2. Billard dreidimensional und abstrakt: Q-Ball

Allerdings gibt es ein großes Problem, das man beim Kauf des Computers im Auge behalten sollte. Wer alle drei Auflösungs-Stufen nutzen will, kommt um zwei Monitore nicht herum. Der hochauflösende Schwarzweiß-Modus (auch monochrom genannt) benötigt einen speziellen Atari-Monitor zur Bilddarstellung. Dafür erhält man aber ein flimmerfreies und gestochen scharfes Bild. Farbige Bilder setzen hingegen einen Farb-Monitor voraus, der einen sogenannten RGB-Anschluß haben muß. Es ist auch möglich, einen Fernseher anzuschließen, sofern dieser eben jenen RGB-Anschluß besitzt (viele moderne Fernsehgeräte haben einen solchen Anschluß). Spiele-Freaks, die sich nur einen Monitor leisten können, sollten unbedingt zum Farbmonitor greifen. Etwa 70 Prozent aller ST-Spiele laufen nur mit einem Farbmonitor. Nur sehr wenige Programme sind auf den monochromen Modus beschränkt. Bei unseren Tests geben wir deshalb immer an, welcher Monitor benötigt wird.

sem Heft kann man beispielsweise Tests zu **S.D.I.**, **Typhoon** und **Starglider** finden. Außerdem soll **Gauntlet** noch in den nächsten Wochen erscheinen. Ebenfalls angekündigt, aber noch nicht erhältlich, ist **Goldrunner** (Bild 1). Ein erstes Grafik- und Musik-Demo läßt selbst abgebrühte ST-Fans ehrfürchtig staunen. Was da über den Farb-Bildschirm zischt, kann mit jedem professionellen Spielhallen-Automaten mithalten. Super-schnelles Scrolling, viele Software-Sprites und das alles, während eine recht gut verständliche Sprachausgabe ertönt. Dieses Programm zeigt, was im ST steckt, wenn man in Assembler programmiert.

Leider hat sich die Hochsprache C bei vielen Programmierern als angeblich ideal für jegliche Software-Entwicklung eingebürgert. C ist zwar eine recht gute Sprache, für schnelle Action-Spiele jedoch nicht allzu geeignet. Manche Programmierer sind inzwischen auf den schnellen Assembler-Code umgestiegen, doch leider ist dies noch nicht die Regel wie etwa bei 8-Bit-Systemen.

Auch auf dem Geschicklichkeits-Sektor tut sich einiges. Schon erhältlich ist beispielsweise **Wallbreaker** (nur monochrom), das wir auch in diesem Heft testen. Als farbiger Konkurrent tritt demnächst **Arkanoid** an. Ebenfalls in den Bereich Geschicklichkeit fällt **Q-Ball** (nur Farbmonitor, Bild 2), eine einfache 3D-Pool-Billard-Simulation. In verblüffender Geschwindigkeit läßt sich der Würfel, der als dreidimensionaler Billard-Tisch dient, um seine Achsen drehen. Spielerisch ist Q-Ball zwar etwas öde, doch zeigt es schon die Richtungen auf, in die Geschicklichkeits-Spiele auf dem ST gehen könnten.

Bei Sport-Spielen tut sich gerade die amerikanische Firma Epyx hervor. Bereits angeboten werden **Championship Wrestling**, **Winter Games**, **World Games** und **Super Cycle** (alles nur Farbe), die alle recht gute Adaptionen der C64-Versionen sind, den ST aber bei weitem nicht ausnutzen. An eigenständigen Produkten findet man **Karate Kid II** (nur Farbe, Test in diesem Sonderheft). Vollkommen neu programmiert wurde **International Karate**, das sich mit hervorragender Grafik, aber etwas holpriger Animation präsentiert. Golf-Fans spielen schon seit Wochen die hervorragende Umsetzung von **Leader Board** (nur Farbe), über die Heinrich nachher noch einiges zu sagen hat. In Planung ist **Enduro Racer**, ein packendes 3D-Motorradspiel, daß als Spielhallenautomat viel Aufsehen erregte.

Auf dem Gebiet der Adventures und Rollenspiele erwarten Umsteiger von 8-Bit-Computern mehrere Überraschungen. Wer beispielsweise Fan von **Infocom-Adventures** ist, spielt diese auf einem ST doppelt so gerne. Dank des großen Speicherplatz passen die Adventures auf einen Schlag in den Speicher und müssen nicht mehr auf Diskette zurückgreifen. Dadurch werden die Programme um einige Male schneller; Antworten auf Texteingaben erhält man praktisch augenblicklich.

Bei Grafik-Adventures ist die Lage zwiespältig. So kann man beispielsweise die Trilogien **Jewels of Darkness** und **Silicon Dreams** (beide Farbe, Test von Silicon Dreams in diesem Heft) unter die Rubrik »Nicht für ST-Fans geeignet« einordnen. Beide Programme sind 1:1-Umsetzungen der 8-Bit-Versionen und bieten eine fast schon grausame Grafik. Die dritte Trilogie dieser Programmierer namens **Knight Orc** soll allerdings wesentlich besser auf die 16-Bit-Computer zugeschnitten werden.

Für den meisten Wirbel bei ST-Spielen sorgten bisher Magnetic Scrolls mit ihrem Super-Adventure **The Pawn** (Bild 3, Farbe und monochrom). Der Parser kann sich selbst im Vergleich zu Infocom-Programmen behaupten. Allerdings wäre The Pawn ohne die hervorragenden Bilder, die bisher jeden Tester zur höchsten Verzückung hinrissen, nur halb so gut. Ein klares »Muß-ich-haben-Programm« für jeden ST-Besitzer.

Ansonsten sind noch einige Adventures von Activision empfehlenswert, zu denen neben **Borrowed Time** auch **Tass Times in Tonetown** (nur Farbe, Test in diesem Sonderheft) gehören. Wer dagegen Wert auf Rollenspiele legt, hat

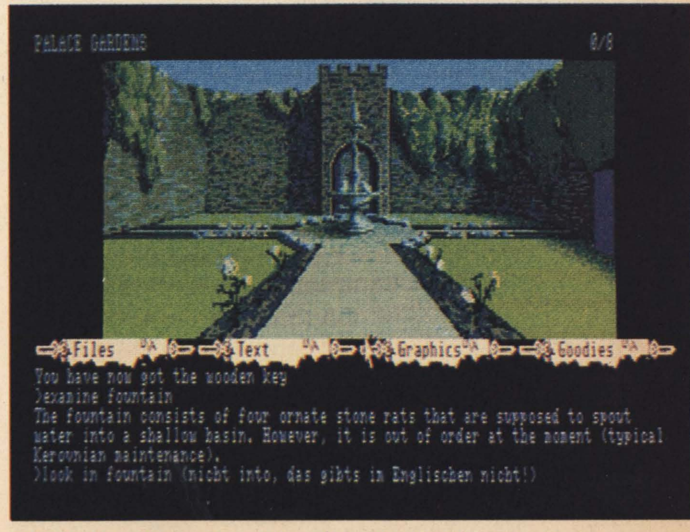


Bild 3. Der Adventure-Klassiker für 16 Bit: The Pawn

inzwischen die Wahl zwischen **Ultima II, III** und **IV** (Farbe und monochrom), **Alternate Reality: The City** (nur Farbe) oder **Rouge** (nur Farbe). Demnächst erscheinen werden **The Bard's Tale** (nur Farbe) und **Dungeon Master** (nur Farbe), beide mit exzellenter Grafik und guter Benutzerführung.

Für Simulationen sind die 16-Bit-Computer dank ihrer Rechen-Power wie geschaffen. Welchen Realismus man mit dem ST erreichen kann, zeigt Sublogic's **Flight Simulator II** (Bild 4, nur Farbe). Es ist in diesem Rahmen nicht möglich zu beschreiben, was alles in **Flight II** steckt. Wer sich für eine ernsthafte Flug-Simulation interessiert, kommt aber um dieses Programm auf keinen Fall herum. Ganz nebenbei setzte es einen neuen Standard in der 3D-Grafik, den andere Programme erst noch überbieten müssen. Bis zu drei Windows gleichzeitig bearbeitet das Programm und ist dabei immer noch um ein Vielfaches schneller als die 8-Bit- oder PC-Versionen. Mit Spannung erwartet wird **Gunship**, eine Hubschrauber-Simulation, die auf dem C64 mit Lob überschüttet wurde. Die ST-Version soll etwa im Herbst erscheinen und dürfte eigentlich leicht in ähnliche Qualitäts-Regionen wie **Flight II** geraten.

Bild 4. Auf Amiga und ST besonders reizvoll: Flight Simulator II

Einiges tut sich bei den Spielen, die bei uns unter den Begriff »Rest der Welt« fallen. Dank des wesentlich größeren Speicherplatzes fällt es auf dem ST leichter, Programme zu schreiben, die mehrere Spielelemente miteinander verbinden. Vorreiter auf diesem Gebiet ist das inzwischen zum ST-Klassiker avancierte **Sundog: Frozen Legacy** (nur Farbe, Test im letzten Spiele-Sonderheft), das man als Action-Adventure-Handels-Simulation-Rollenspiel bezeichnen könnte. Ebenfalls in diese Kerbe schlägt **Star Trek** (nur Farbe, Test in diesem Sonderheft).

Sehr intelligent wurden die Gebiete Action und Adventure bei **Time Bandits** (Bild 5, nur Farbe) verknubbelt, das sich wie eine Art Super-Gauntlet mit Adventure-Rätseln spielt. Obwohl dieses Spiel zu den ältesten ST-Programmen gehört, ist es gleichzeitig auch in der Gruppe der besten ST-Programme zu finden.

Wer auf ungewöhnliche Spielprinzipien steht, wird **Tracker** und **The Sentinel** (beide nur Farbe, Tests in diesem Sonderheft) mögen. **Trakker** wurde übrigens nicht einfach auf den ST umgesetzt, sondern völlig neu programmiert und mit vielen neuen Merkmalen, wesentlich besserer Grafik und anderen Extras ausgestattet.

Ansonsten sind für den ST viele weitere Produkte in der Mache. Gerade viele englische Software-Häuser, wie U.S. Gold und Ocean, kündigen jetzt schon an, viele 8-Bit-Produkte auch für den ST umzusetzen. Auch in Amerika hat sich der ST durchsetzen können. Selbst Electronic Arts, vorher deklarierter Amiga-Software-Lieferant, bringt Programme wie **Arcticfox**, **The Bard's Tale** oder das indizierte **Skyfox** auf den Markt. Die Software-Welle rollt also.

Eine kleine Zukunftsperspektive sei ebenfalls erlaubt: Schon jetzt wird für den ST ein sogenannter »Blitter« angeboten. Dies ist ein Zusatzchip, der die Grafik-Operationen wesentlich beschleunigt. Ein ST mit Blitter ist beim Grafik-Aufbau mindestens genauso schnell, wenn nicht schneller als ein Amiga. Dieses Plus an Geschwindigkeit wird aber mit der geringeren Anzahl von Farben (512 anstelle von 4096) erkauft. Wenn Spiele in Maschinensprache geschrieben werden und den Blitter ausnutzen, ist der ST mit jedem professionellen Spielautomaten gleichzusetzen.

Der Atari ST ist nach zweijähriger Anlaufzeit zu einem soliden Heimcomputer geworden, der sich zum Spielen ebenso eignet wie zur Textverabeitung oder zum Programmieren. Wer einen guten Heimcomputer sucht und nicht die Ansprüche stellt, die nur ein Amiga mit 4096 Farben und 4-Kanal-Stereo-Sound erfüllen kann, wird mit dem Atari ST sehr zufrieden sein.

Amiga im Aufwind

Es mag vielleicht ein wenig albern klingen, aber der Amiga war für uns schon von Anfang an die ideale Spiele-Kiste – sogar zu der Zeit, als ein Amiga 1000 inklusive Monitor knapp 6000 Mark kostete. Die Leute, die diesen Pracht-Computer gebaut haben, dachten wirklich an alles. Drei Zusatzchips sorgen für Grafik-Zauberer und Super-Sound. Der Sound-Chip spielt auf vier Tonkanälen digitalisierte Töne und minutenlange Musik, während der Prozessor ganz normal seine Arbeit tut und dadurch nicht belastet wird.

Der Grafikchip zaubert bis zu 4096 Farben gleichzeitig auf den Schirm. Der Amiga hat soviele verschiedene Grafik-Modi, daß hier nur die wichtigsten angesprochen werden können: In Auflösungen zwischen 320x256 bis zu 640x512 können normalerweise 32 oder 16 verschiedene Farben aus der 4096-Palette dargestellt werden, mit Tricks sind auch alle 4096 Farben gleichzeitig möglich. Die meisten Spiele nutzen von dieser Grafikpower aber nur den einfachsten Modus: 320x200 Punkte in 32 Farben. Auf deutschen Geräten bleibt bei vielen Spielen am unteren Bildschirmrand ein schwarzer Balken, da die deutschen Geräte eine höhere Grafik-Auflösung als die amerikanischen haben. Dies führte bis jetzt aber noch nicht zu Kompatibilitäts-Problemen.

Wer sich allerdings, vom niedrigen Preis überzeugt, einen Amiga 500 mit einem Megabyte Speicher zulegt, sollte noch gewarnt werden: Einige Spielprogramme sind auf den Amiga 1000 mit 512 KByte RAM zurechtgeschnitten und laufen nicht ohne weiteres auf dem Amiga 500. Viele Spiele lassen sich zwar durch Herausnehmen der Speichererweiterung (im Fachjargon »Verkrüppeln« genannt) zum korrekten Laufen überreden, doch das ist sicher keine optimale Lösung. Andererseits dürfte sich der Amiga 500 in kürzester Zeit zum Amiga-Standard entwickeln, so daß die Hersteller sehr dumm wären, würden sie ihre Software nicht schleunigst anpassen.

Noch ein kleiner Hinweis: Wer seinem Amiga 500 farbige Bilder entlocken will, kommt um einen RGB-Monitor (ab etwa 800 Mark) wohl nicht



Bild 5. Action-Adventure mit Gauntlet-Touch: Time Bandits

herum. Der letzte Stand der Dinge war, daß der Amiga 500 am heimischen Fernseher bestenfalls ein schwarzweißes Bild liefert.

Wer sehen will, was der Amiga an Grafik drauf hat, kommt an **Defender of the Crown** nicht vorbei, das wir in diesem Sonderheft in der Rubrik »Rest der Welt« testen. Spielerisch ist das Programm nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, aber grafisch ist es schlichtweg eine Schau. Hier hat ein begabter Computer-Künstler mal kräftig drauflos gemalt und Bilder geschaffen, wegen derer man seinen Monitor am liebsten einrahmen würde. Man wagt gar nicht, sich vorzustellen, was findige Grafiker in den nächsten Jahren noch aus diesem Computer herausholen werden.

Wesentlich abstrakter, aber auch sehr eindrucksvoll ist die Grafik beim Murmelspiel **Marble Madness** (Bild 6), dessen Amiga-Version wir vor allem zu zweit immer noch gerne spielen. Der 3D-Effekt, der bei einigen Bildern entsteht, ist ausgezeichnet. Dabei wird nicht einmal die Farbenpalette des Computers ganz ausgenutzt.

Die eben angesprochenen Programme wurden zuerst für den Amiga geschrieben und machen - wen wundert's - von den Grafik-Fähigkeiten des Computers besonders gut Gebrauch. Die beiden Super-Sportspiele **World Games** und **Winter Games** hingegen erschienen erst für C64 und Atari ST. Die Amiga-Umsetzungen sind leider fast mit den ST-Versionen identisch. Gegenüber den C64-Originalen hat sich jedoch einiges geändert. Die Hintergrundgrafiken sind eine Klasse besser und die Musik klingt in Stereo gleich ganz anders. Eine Besonderheit erwartet Amiga-Fans bei Winter Games (Bild 7): Im Gegensatz zu allen anderen Versionen wird beim spannenden Biathlon-Wettbewerb der Bildschirm gescrollt, was den Spielspaß noch einmal erhöht.

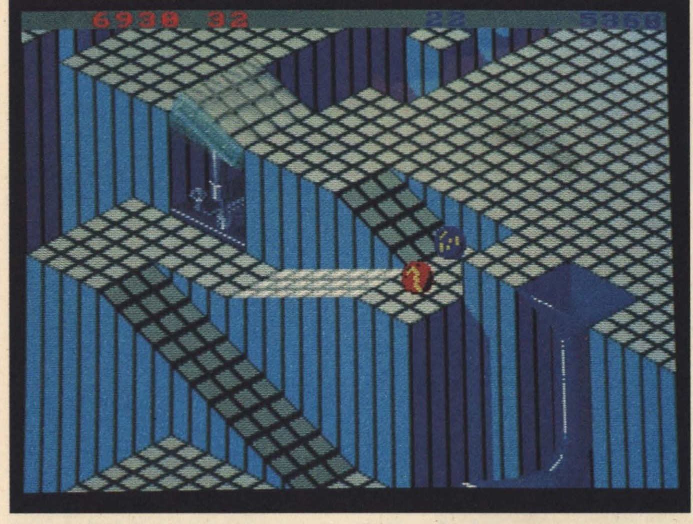


Bild 6. Die Super-Umsetzung für den Amiga: Marble Madness

Electronic Arts, die Programmierer von Marble Madness, unterstützten den Amiga von Anfang an. Die Kalifornier setzten viele ihrer 8-Bit-Hits für diesen Computer um. Besonderes Highlight ist die **Archon**-Version. Das Spielprinzip des Programms ist gleichgeblieben: Auf einer Art Schachbrett bekämpfen sich zwei Spieler mit fantastischen Monstern. Sowohl Strategie als auch Geschick sind zum Sieg notwendig. Auf dem Amiga wird das Spiel zur eindrucksvollen Sound-Demonstration: Jede Spielfigur gibt ein charakteristisches, digitalisiertes Geräusch von sich, das je nach Standort der Figur in lupenreinem Stereo-Klang aus dem Lautsprecher blubbert, zischt oder rumpelt. Spätestens bei diesem Spiel wird es zur Unterlassungssünde, den Amiga nicht an die Stereo-Anlage anzuschließen, um den Sound optimal zu genießen.



Bild 7. Beim Amiga-Biathlon wird gescrollt: Winter Games

Der jüngste Streich von Electronic Arts war die schlichtweg fantastische Version des Rollenspiel-Renners **The Bard's Tale** (siehe Bild 8). Sowohl Grafik als auch Sound und Benutzerführung wurden gegenüber dem C64-Original ordentlich umgekrempelt. Wer The Bard's Tale einmal auf dem Amiga gespielt hat, wird sich kaum überwinden können, die vergleichsweise armselig aussehende C64-Version wieder anzurühren. Man möge mir das glauben, denn ich spreche aus Erfahrung...

Neben aufgefrischten Oldies widmet man sich bei Electronic Arts aber auch brandneuen Projekten. Speziell für den Amiga erscheinen demnächst **Return to Atlantis**, ein Unterwasser-Action-Adventure sowie eine Formel-1-Rennwagen-Simulation, deren Name noch nicht feststeht.

Das zur Zeit beste Amiga-Adventure ist ebenfalls »nur« eine 1:1-Umsetzung eines ST-Programms. Die Atari-Version von **The Pawn** ist aber so gut, daß man darüber hinwegsieht, daß die fantastischen Grafiken den Amiga nicht voll ausnutzen. Als einziges Extra hat die Amiga-Version eine Titelmusik spendiert bekommmen, die allerdings besonders gut gelungen ist. Die ausgeklügelte Komposition sollte man sich einmal in Ruhe anhören. Auf dem Amiga konnten wir schon ein erstes Bild des Nachfolgers »The Guild of Thieves« (Bild 9) erhaschen. Hier sind die Grafiken sogar noch besser und schöner als bei »The Pawn«. Für Infocom-Textadventures gilt im übrigen, was wir schon beim ST angesprochen haben: Da sie komplett im Speicher des Amiga stehen, sind sie verdammt schnell.

Activision bescherte uns bisher eine Reihe von Amiga-Versionen bekannter Spiele, die grafisch allsamt recht ordentlich ausgefallen sind. Beim faszinierenden **Hacker II** hat man sich relativ wenig Mühe gemacht, aber das populäre Krimi-Abenteuer **Borrowed Time** präsentiert sich mit völlig neuen, gelungenen Grafiken. Auch das jüngste Projekt, der Software-Roman **Portal** liegt schon für den Amiga vor. Vor allem die Sound-Effekte sind hier gut gelungen, was nicht über den ausgesprochen dürftigen Spielwert des Programms hinwegtäuschen darf. Das stärkste Stück ist jedoch das Knobelspiel **Shanghai**. Weitere Erläuterungen will ich mir an dieser Stelle verkneifen: Einen ausführlichen Test findet man in der Rubrik »Rest der Welt«.

Bei den amerikanischen Sport-Experten von Gamestar wird der Amiga auch langsam entdeckt. Von **Two-On-Two Basketball** gibt es eine annehmbare Version, die grafisch etwas enttäuscht, aber wenigstens ein paar digitalisierte Sounds aus dem Amiga kitzelt. Weitere Umsetzungen von anderen Sport-Simulationen sind angekündigt, darunter befinden sich die amerikanischen Nationalsportarten Baseball und Football.

Bei den »richtigen« Simulationen gibt es zwei besonders bemerkenswerte Programme: Die Amiga-Umsetzung des **Flight Simulator II** ist sogar etwas besser als die ST-Version, von der Boris ja schon heftig geschwärmt hat. Die Grafik ist zwar leider kein bißchen schneller (der Blitter wird nicht ausgenutzt), dafür wurde beim Sound wieder kräftig digitalisiert. Die Simulation wirkt gleich viel realistischer, wenn man vom täuschend echten Propeller-Brummen beschallt wird, das sich je nach Motorleistung auch in der Tonlage verändert. Fliegt man lieber einen Düsenjet, bekommt man das Heulen der Turbinen zu hören.

Die Hubschrauber-Simulation **Gunship** erntet in diesem Sonderheft höchstes Lob für die C64-Version. Neben der ST-Umsetzung steht auch eine Amiga-Version an. Wenn die Programmierer bei der Umsetzung die Grafik-Power ein wenig auskitzeln, steht Amiga-Besitzern bald ein absolutes Top-Programm ins Haus!

Zurück zum Sport: Der kleine weiße Golfball macht derzeit die Softwarehäuser verrückt, denn nahezu monatlich erscheint irgendwo eine neue Golf-Simulation. Deren drei sind für den Amiga schon zu haben: Das grafisch katastrophale **Mean 18** und der Redaktionsliebling **Leader Board**, an dem uns die sehr schöne Grafik und das unkomplizierte, aber interessante Spielprinzip gefallen. Wer den Schwerpunkt auf die Simulation des Golfens legt, wird mit **World Championship Golf** seine wahre Freude haben. Hier gibt es zwar nur einen Golfkurs, auf dem man spielen kann, dieser wurde jedoch millimetergenau einem echten Platz nachempfunden. Besonderer Pluspunkt dieses Programmes: Der Platz ist dreidimensional und hält viele Hügel, Abhänge und andere Gemeinheiten bereit. Der Golfplatz wird mit einer schönen perspektivischen Darstellung gezeigt. Allerdings spielt sich World Championship Golf etwas langsam, da man eine Vielzahl von Parametern einstellen muß und fleißig auf Diskette zugegriffen wird. Wer sich eine Golf-Simulation zulegen will, sollte aber noch

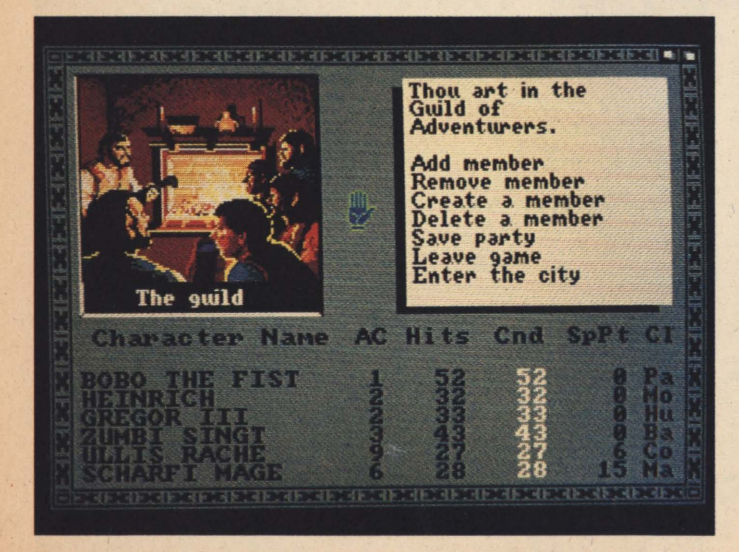


Bild 8. Tolle Story, Spitzen-Grafik: The Bard's Tale

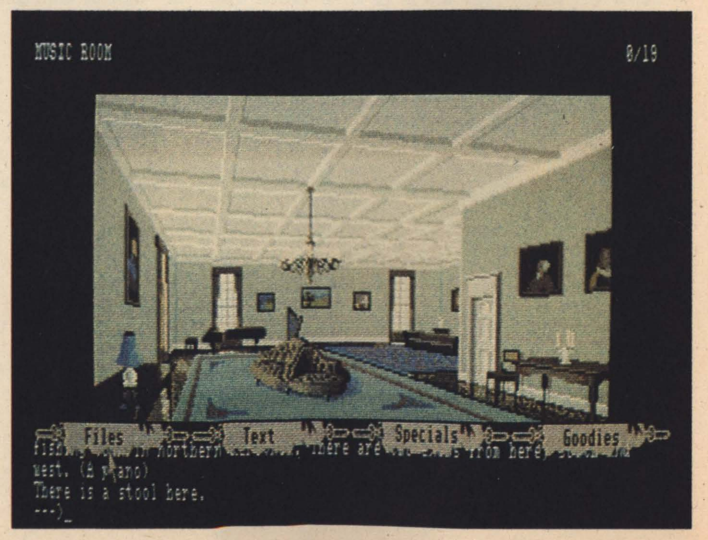


Bild 9. Der Nachvolger zu The Pawn: The Guild of Thieves

ein wenig warten: Ende des Jahres könnte jüngsten Gerüchten zufolge eine Amiga-Version von **World Tour Golf** erscheinen, einem Electronic Arts-Programm, dessen PC-Version ein Hammer ist. Im Gegensatz zu den drei anderen Golf-Programmen bietet dieses Spiel sogar ein Construction Set zum Entwerfen eigener Kurse.

Schachfreunde können sich auch ruhigen Gewissens einen Amiga zulegen, denn mit **Chessmaster 2000** (Bild 10) liegt ein grafisch sehr ansprechendes Programm mit zahlreichen Funktionen und guter Spielstärke vor. Die Darstellung der Figuren erfolgt entweder im besonders eindrucksvollen 3D-Modus (siehe Bildschirmfoto) oder in einer weniger spektakulären, aber übersichtlicheren Draufsicht.

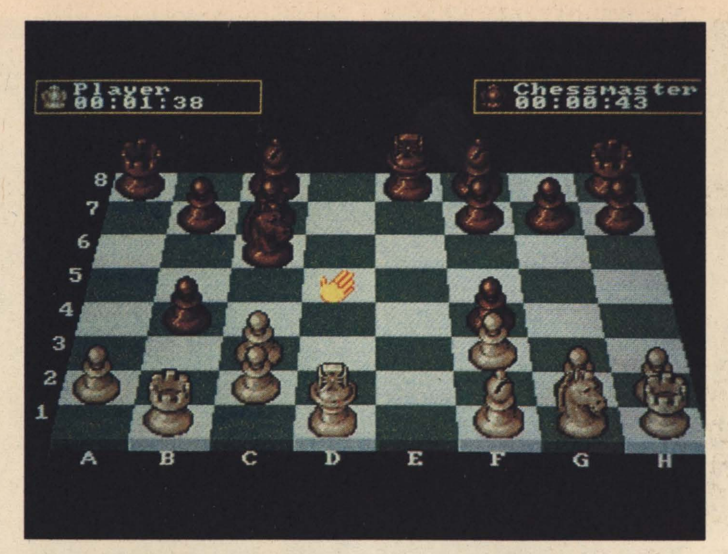


Bild 10. Schach par excellence für 16-Bit-Computer: Chessmaster 2000

Ein Genre, für das die Amiga-Hardware besonders gut geeignet ist, sind die Action-Spiele. Leider ist hier das Angebot noch recht mager. Action-Fans können sich vorerst mit dem sehr preiswerten Asteroids-Verschnitt **Space Battle** von Kingsoft trösten, der nur 39 Mark kostet, technisch sehr gut ist und Ballerfreunden viel Spaß machen wird. Besonders unterhaltsam ist der Zwei-Spieler-Modus, in dem man sich gegenseitig abschießen kann!

Angesichts der Tatsache, daß der Amiga bis vor kurzem von Commodore als Business-Computer verkauft wurde und recht teuer war, ist das Spiele-Angebot jetzt schon beeindruckend. Man kann sich gut vorstellen, daß die Präsentation des reinrassigen Heimcomputers Amiga 500 mittelfristig für reichhaltigeren Software-Nachschub sorgen wird.

Bis zum Erscheinen des Atari ST, der das 68000-Zeitalter im Heimbereich einläutete, galt der Commodore 64 eindeutig als bester Spielcomputer. Der Grafik- und Sound-Protz Amiga 500 hat das Zeug dazu, seine Nachfolge anzutreten und zur heißesten Spielmaschine der nächsten Jahre zu werden. Der Atari ST hat allerdings im Augenblick die Nase vorn, wenn es um den Umfang des Spiele-Angebots geht. Auch gibt es schon jetzt für den ST wesentlich mehr Spiele, die in schneller Maschinensprache geschrieben wurden und so den Computer ziemlich gut ausnutzen. Es ist aber sicher nur eine Frage der Zeit, bis auch für den Amiga ausgefuchste Software erscheint, die die Hardware entsprechend nutzt, denn schließlich ist der ST ein Jahr länger auf dem Markt als der Amiga.

Welcher der beiden Computer nun das Rennen gewinnen wird, wird sich in den nächsten Jahren erweisen. Es wird sicherlich noch einen Preiskampf geben, bei dem die Hersteller ihren Computer billiger als die Konkurrenz bringen wollen. Davon proftieren am Ende natürlich nur die Spiele-Freaks, die dann für wenig Geld in den Besitz ihrer »Traummaschine« kommen können. (hl/bs)



Action-Spiele

Wenn Raumschiffe durchs Weltall jagen, Superautos gegen Superschurken kämpfen oder wackere Kämpfer durch Labyrinthe des Schrekkens huschen, handelt es sich um Action-Spiele – zumindest was dieses Sonderheft angeht.

Auch in diesem dritten Spiele-Sonderheft haben wir versucht, einen Trennstrich zwischen Action- und Geschicklichkeits-Spielen zu ziehen. Die oberste Grundregel dabei heißt: Action ist grundsätzlich alles, bei dem das Schießen zur Hauptaufgabe wird. Spiele, in denen zwar geschossen wird, dies aber nur eine Nebenaufgabe ist, findet man in den Rubriken »Geschicklichkeit« und »Rest der Welt«.

Was in diesem Sonderheft besonders auffällt, ist die Verlagerung der Action-Spiele in den Bereich der Science Fiction. Von 18 getesteten Spielen handeln 13 in diesem futuristischen Genre, drei spielen in fantastischen Welten der Monster und Zauberer, und nur zwei Programme befassen sich mit der Gegenwart. Diese beiden letzten Programme, »Breakthru« und »Ikari Warriors« fallen ins Genre der sogenannten Killer-Spiele, bei denen am Bildschirm auf menschliche Figuren geschossen wird. Eine solche Szene ist auch in »S.D.I.« zu finden. Erfreulich, daß die Software-Firmen auf noch mehr Menschenjagd am Bildschirm verzichtet haben.

Aber noch etwas anderes ist bemerkenswert in dieser Rubrik: Acht Spiele, also knapp die Hälfte, sind Spielhallen-Umsetzungen. Und bei vielen der anderen zehn Programme hat man bei der Entwicklung mit mehr als nur einem Auge auf einen bekannten Automaten geschielt. Beispiele dafür sind »Dandy« und »Avenger«, bei denen die eine oder andere Idee von Automaten-Altvater »Gauntlet« stammt. »Lightforce«, »Typhoon« und »Bulldog« orientieren sich an Automaten wie »Terra Cresta«, der allerdings wiederum seine Ursprünge bei »Space Invaders« und »Galaxians« hat.

Spielhallen-Umsetzungen sind aus mehreren Gründen sehr beliebt. Einerseits weiß eine Software-Firma ungefähr im voraus, ob das Spiel den Käufern gefallen wird. Dies kann an den Einnahmen des Automaten abgelesen werden. Natürlich balgen sich viele Firmen um die Rechte an finanziell erfolgreichen Automaten.

Der große Erfolg der Umsetzungen hat allerdings auch negative Auswirkungen: Inzwischen wird fast jeder Automat, egal ob erfolgreich oder nicht, umgesetzt. Außerdem vertrauen viele Käufer oft dem Namen eines Automaten und erhalten mitunter eine sehr schlechte Umsetzung, die das Geld nicht wert ist. Es kann passieren, daß das Spiel XY, dessen Idee vom Automaten ABC geklaut wurde, wesentlich besser ist, als die lizenzierte Original-Umsetzung des ABC-Automaten. Da stellt man sich schon die Frage, warum der Hersteller die Lizenz gekauft hat.

Die Glanzlichter dieser Abteilung sind sicherlich »Nemesis«, »Tempest« und »Gauntlet«, drei Spielhallenumsetzungen erster Güte. Besondere Erwähnung sollte hier auch »S.D.I.« finden, ein futuristisches Spiel, das sich an politische Verhältnisse der Gegenwart anlehnt. Zugleich ist S.D.I. eine Art Action-Film auf dem Computer mit mehreren verschiedenen Szenen. Gerade dieses Spiel ist richtungweisend, zeigt es doch neue Perspektiven gerade für 16-Bit-Computer.

Zum Schluß sei noch gesagt, daß gerade aus dem so uralten und ausgelutschten Hut des »Raumschiffe-Abschießens« immer noch recht fette Kaninchen gezaubert werden. Wir sind ziemlich gespannt, ob die Software-Firmen dieses Kunststück auch im weiteren Verlauf des Jahres 1987 fertigbringen werden.

(bs)



Nemesis

GRAFIK	81 ★	
SOUND & MUSIK	72 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

Der Weltraum bebt – der Planet Nemesis ist von einer teuflischen Super-Intelligenz überfallen worden.

C64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)
Konami
29 Mark (K.), 49 Mark (D.), 79 Mark (Modul)

Von Insidern wird als größter Spielhallen-Hit auf dem Action-Sektor seit dem guten alten »Defender« »Nemesis« gehandelt. Konami, die Herstellerfirma des Automaten, ist nun auch bei Heimcomputer-Software tätig geworden und hat den Automaten eigenhändig umgesetzt.

Worum geht's? Nun, bei Automaten-Herstellern macht man sich meist nicht viel Arbeit mit einer blumigen Hintergrundstory. Da bildet auch Nemesis keine Ausnahme. Der Spieler weiß lediglich, daß er den Planeten Nemesis von einer bösen Super-Intelligenz befreien soll, die ihm alle möglichen Gegner entgegenschickt.

Nemesis ist in acht Level eingeteilt, die sich wiederum in drei Teile (freier Weltraum, Höhlensystem und Riesen-Raumschiff) aufspalten. Jeder Level unterscheidet sich von den anderen nicht nur im Schwierigkeitsgrad, sondern auch in der Grafik und in der Form der Angreifer.

Sehr oft kommen Ihre Gegner in Formationen zu acht Raumschiffen auf Sie zu. Versuchen Sie stets, alle Schiffe zu erwischen. Die Formation läßt dann meist einen gelben Energiepunkt zurück, den Sie aufnehmen können. In der untersten Bildschirmzeile befindet sich ein Menü mit sieben Punkten. Je nach Anzahl der gesammelten Energiepunkte leuchtet ein Menü-Punkt rot auf. Wenn Sie nun den Feuerknopf etwa eine halbe Sekunde lang festhalten, bekommen Sie die Extra-Waffe, die in diesem Menü-Punkt angegeben ist.

Unter Extra-Waffe sollte man aber auch andere Hilfen verstehen, wie etwa höhere Geschwindigkeit oder ein spezieller Schutzschild. Ohne diese Extra-Waffen wird man sich kaum bis zum Ende durchschlagen können, denn es warten noch einige Überraschungen.

Blaue Energiepunkte sollte man auch berühren. Diese explodieren dann und vernichten alle Gegner auf dem Bildschirm, Sie hingegen bleiben verschont. Haben Sie sich durch alle Level durchgeschlagen, kommt es zur Konfrontation mit dem Riesengehirn der Super-Intelligenz. Wenn Sie diesen Test auch noch überleben, geht alles von vorne los, und Sie müssen das nächste Sonnensystem von einem ähnlichen Gegner befreien. (bs)



Ich sage es hier in aller Deutlichkeit: Nemesis ist das beste Action-Programm, das ich bisher gespielt habe. Es ist besser als »Uridium«, besser als »Delta« und besser als »Tempest«.

Woran liegt das? Schwer zu sagen. Ich weiß nur, daß mich Nemesis völlig an den Monitor gefesselt hat, wie kein Spiel zuvor. Die drei oben genannten Programme sind Nemesis in Grafik und Sound zwar leicht überlegen. Aber, Nemesis spielt sich einfach besser. Dieses Spiel macht mir schlichtweg mehr Spaß als die anderen drei.

Wer den Automaten Nemesis kennt, wird von der Umsetzung nicht enttäuscht sein. Fast alle Elemente des Automaten fanden Berücksichtigung. Aus Speicherplatzgründen mußte lediglich auf Details verzichtet werden.

Es gibt nur ein einziges Argument, das eventuell gegen Nemesis spricht: Es ist schon gleich zu Anfang ziemlich schwer und steigert sich dann nur langsam im Schwierigkeitsgrad. Wer den ersten Level geschafft hat, der wird auch in späteren Levels gut zurechtkommen. Wer noch kein Joystick-Spezialist ist: nicht verzweifeln, immer weiter probieren. (bs)

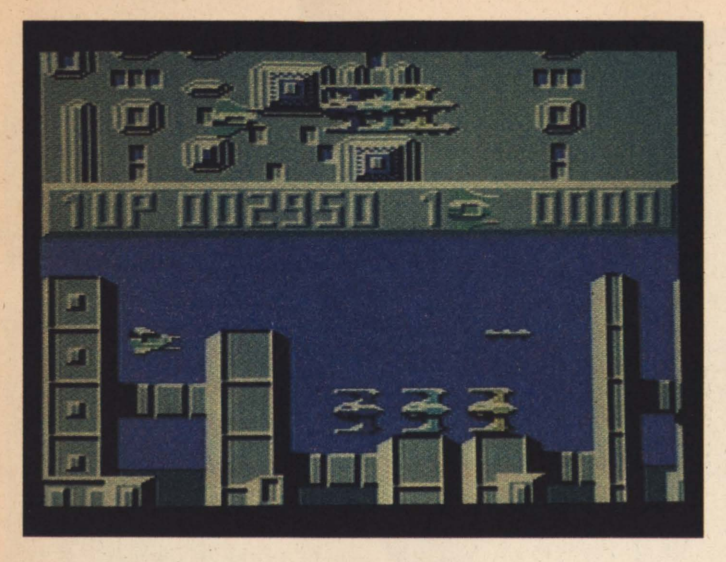


Super!

Wenn ein Spielautomat für Heimcomputer umgesetzt wird, lautet das Hauptproblem meistens »Wie sollen wir das alles in den Speicher packen?«. Die C64-Version von Nemesis zeigt, daß man durch geschickte Programmierung alle wichtigen Elemente in 64 KByte quetschen kann. Dabei muß man zwar Abstriche bei der Grafik machen, die halten sich aber in Grenzen.

Nemesis ist eines der spielerisch besten Weltraum-Ballerspiele, das mir je untergekommen ist. Dabei ist es teilweise recht schwer, aber dafür nicht ganz so schlimm wie »Terra Cresta«. Die Idee mit den Zusatzwaffen, die man sich beliebig zusammenstellen kann, ist bei Nemesis hervorragend realisiert. Dieses Spielprinzip findet man mittlerweile auch bei anderen Programmen, aber nirgendwo ist es so gut gelungen wie hier.

Nemesis ist ein typischer Fall eines »Ich spiele nur noch eine Runde«-Programms, das leicht zu stundenlangen Joystick-Sessions verführt. Zum Test lag uns nur die C64-Version vor, aber wenn die Umsetzungen technisch sauber programmiert werden, steht auch den Besitzern der anderen Computer ein heißes Ballerspiel ins Haus. (hl)



Sanxion

GRAFIK	85 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	79 ★

C64
Thalamus
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Auf der Erde schlottert man vor den Außerirdischen. Da greifen die Sanxion-Jäger ein...

Die Skandinavier kommen! Daß tolle Programme nicht nur in England und Amerika geschrieben werden, beweist der Finne Stavros Fasoulas. Sein »Sanxion« ist ein reinrassiges C64-Programm, das für rauchende Joysticks sorgt.

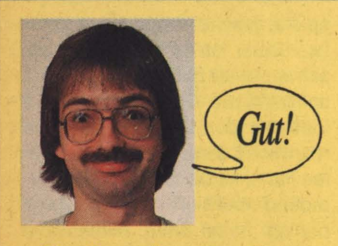
In den Weiten des Universums existiert seit Jahrmillionen ein gigantisches Imperium von Außerirdischen. Schon seit längerer Zeit sind die Knaben auf die Erde aufmerksam geworden. Ein Beobachtungsschiff hat die Entwicklung der Menschheit seit Jahrhunderten verfolgt. Auf der einen Seite respektiert man die schnelle technologische Entwicklung der menschlichen Zivilisation, fürchtet aber zugleich auch die Aggressivität der Erdlinge. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die nervigen Menschen beginnen werden, auch im Weltraum reichlich Unruhe zu stiften.

Der Beobachtungsposten wird aber entdeckt und die Menschheit alarmiert. Während die Außerirdischen eine Armee formieren, um die Erde in Kosmo-Müll zu verwandeln, laufen die Drähte zwischen Moskau und Washington heiß. Die beiden Weltmächte raufen sich zusammen, um den Invasoren Paroli zu bieten. Die »Operation Sanxion« wird fieberhaft in Angriff genommen.

Ein Sanxion ist ein blitzschneller Abfangjäger mit Laserkanonen, der es sogar mit den Raumschiffen der Außeridischen aufnimmt.

Der Spieler ist natürlich Pilot eines Sanxion-Jägers und kämpft nun Level für Level gegen die Angreifer. Der Bildschirm scrollt in »Uridium«-Manier von rechts nach links und der Sanxion-Jäger rauscht flott über verschiedene Landschaften, wo sich zahlreiche feindliche Sprites die Ehre geben. Außerdem hat man sich noch einen kleinen Grafik-Gag einfallen lassen: Im oberen Bildschirm-Drittel sieht man das Szenario aus der Vogelperspektive. Das bringt nicht nur einen tollen Effekt, sondern auch besseren Überblick, da man hier früher sehen kann, welche Gegner sich von links und rechts anpirschen.

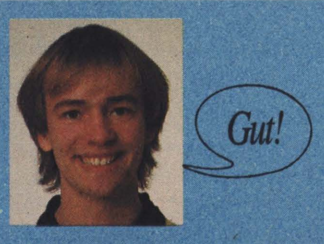
Am Ende von jedem der insgesamt zehn Level landet Ihr Sanxion-Jäger bei einer sogenannten ReGen-Station. Während der Tank gefüllt wird, darf sich der Pilot in einer Bonus-Runde versuchen. Danach geht man frisch gestärkt wieder ans Werk und bietet den Angreifern Paroli. (hl)



Die Sportsfreunde, die uns Flops wie »Breakthru« beschert haben, sollten sich hier einmal ansehen, was ein professionelles Actionspiel ist. Sanxion hat alles: Die eindrucksvolle High-Score-Liste, sehr gute Begleitmusik, aufregende Effekte während des Spiels und nicht zuletzt die Top-Grafik. Ein Extra-Lob für die Idee, den Bildschirm zu teilen. Das sieht nicht nur reizvoll aus; man hat auch etwas Überblick und wird frühzeitig über ankommende Gegner gewarnt.

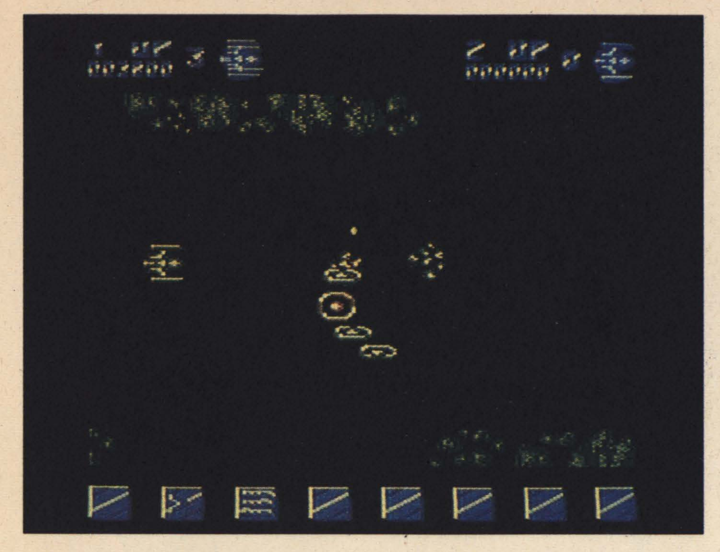
Scrolling und Sprites sind bei dieser Art von Spiel sehr wichtig und bei Sanxion hervorragend gelungen. Man kämpft sich gerne Level für Level weiter, weil immer wieder neue Gegner auf einen warten. Ähnlich wie Gregor stört mich der auf Dauer etwas monotone Handlungsablauf. Wie man das besser in den Griff kriegen kann, sieht man bei »Nemesis«, das derzeit mein liebstes Action-Spiel ist.

Sanxion ist ohne Zweifel ein sehr gutes Schießspiel, das jeder haben sollte, der sich für dieses Genre begeistert. Für die klassischen Töne, die bei der High-Score-Liste ertönen, hat sich Musik-Experte Rob Hubbard einen Preis für besondere Originalität verdient. (hl)



»Uridium lebt« war mein spontaner Kommentar, als ich Sanxion zum ersten Mal sah. Das superfeine Scrolling, die überragende Grafik, die auch noch flott und ruckfrei animiert ist – das konnte nur ein echter Braybrook sein. Doch weit gefehlt, hier hat ein Programmierer aus dem hohen Norden zugeschlagen.

Sanxion ist Action pur. Man muß schnell reagieren, schießen und möglichst drei Punkte gleichzeitig im Auge behalten. Es gibt kaum eine Ruhepause, denn in jeder Spielphase kommen permant irgendwelche Feinde. Wenn Sie einen etwas zerbrechlichen Joystick haben, würde ich nicht unbedingt Sanxion damit spielen, denn der Feuerknopf wird einer Dauerbelastung ausgesetzt. Das einzige, was mich an Sanxion stört, ist, daß es zu wenig Abwechslung im Lauf des Spiels gibt. Wenn man sich irgendwie Zusatzwaffen holen könnte oder an einigen Punkten durch falsches Abschießen Nachteile erleiden würde, fände ich das Spiel auf die Dauer wesentlich spannender. Aber auch so ist es meine Empfehlung, wenn jemand ein gut gemachtes Ballerspiel für seinen C64 sucht. (gn)



Delta

GRAFIK	91 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

Ein Weltraumspiel im Nemesis-Stil: Sprites abschießen nicht zu knapp, doch grase auch die Extras ab! Joystick vor – noch ein Score!

C64
Thalamus
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

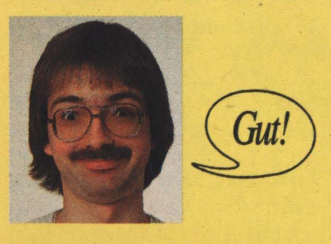
Was haben die beiden Action-Spiele »Sanxion« und »Nemesis«, die wir einige Seiten vorher testeten, miteinander zu tun? Eigentlich überhaupt nichts, aber das neue Werk des Sanxion-Programmierers Stavros Fasoulas erinnert in spielerischer Hinsicht verblüffend stark an Konamis Nemesis. Stavros' neues Programm heißt »Delta« und bietet auch Weltraum-Action mit Extra-Waffen.

Hier verkörpern Sie einen Weltraumkämpfer der einen wilden Job bei der Firma Damocles angetreten hat.

Damocles ist eine Art galaktischer Notdienst, der gegen bare Münze die heißesten Kastanien aus dem Feuer holt. Diesmal muß ein Raumsektor gesäubert werden, in dem mehrere terranische Handelsschiffe spurlos verschwunden sind. Es gibt Vermutungen, daß in diesem Sektor die Hsiffans (kein Druckfehler!) ihr Unwesen treiben. Die Hsiffans sind gelbe, schleimige Außerirdische, die beim Kartenspielen schummeln, ihre Mütter betrügen und bei Rot über die Straße gehen.

Ihr Kampfschiff fliegt nun durch 32 Spielstufen und wird Level für Level von verschiedenen hsiffanischen Angriffswellen attackiert. Für das Abschießen einer ganzen Flotte bekommt man jeweils einen Bonus gutgeschrieben, den man bald gut gebrauchen kann. Ab und zu tauchen Symbole auf, die für zusätzliche Raumschiff-Ausrüstungsteile stehen. Es gibt insgesamt sieben dieser Extras, für die man je eine unterschiedliche Anzahl von Boni braucht. Mehr Tempo gibt es schon für einen, schnellere Laser für zwei, seitliche Kanonen für drei, zusätzliche Front-Kanonen für vier, eine Art Schutzschild für fünf, einen Apparat, der die Angreifer langsamer macht, für sechs, und für sieben Boni gibt es gar den sagenhaften »Supa-Schield«.

Wie ungerecht das Leben sein kann, äußert sich bei Delta in der Tatsache, daß alle netten Extras nur eine Zeitlang aktiv sind und dann wieder verschwinden. Man wird im Spielverlauf schnell merken, daß man an mehreren Stellen ganz bestimmte Extras braucht, um überhaupt eine Chance zu haben, hier weiterzukommen. Ein klarer Fall für Leute mit guten Joysticks und noch besseren Nerven! (hl)



Delta sieht ohne Zweifel fantastisch aus, spielt sich aber leider nicht ganz so gut. Daß der Sanxion-Programmierer technisch zu den beschlagensten seiner Zunft gehört, beweist er hier eindrucksvoll: Sprites und Scrolling gehören zum Besten, was je auf dem C64 zu sehen war. Rob Hubbard steuerte Soundeffekte und Musik in gewohnter Spitzenqualität bei.

Das Spielprinzip ist bei Nemesis abgeguckt, ohne aber an das Vorbild heranzukommen. Teilweise ist der Spieler bei Delta sehr eingeschränkt; wenn man an einer bestimmten Stelle nicht ein bestimmtes Extra erwischt, kann man das ganze Spiel vergessen, was ich nicht unbedingt für sonderlich motivierend halte.

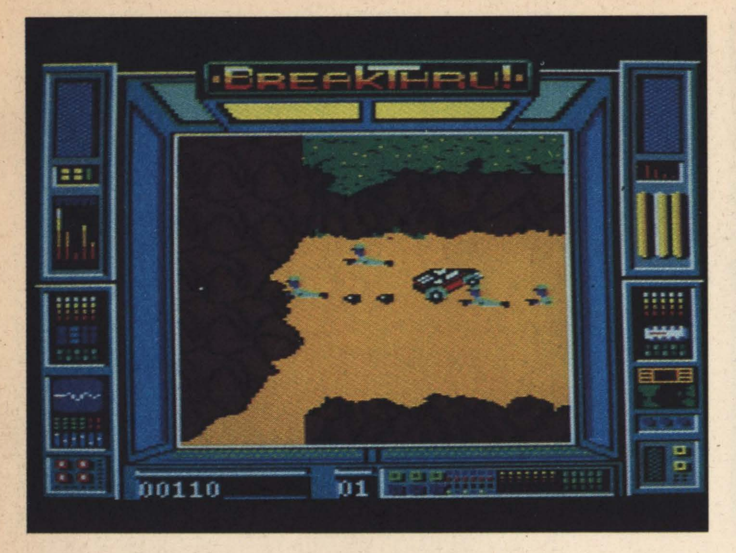
Trotzdem ist Delta spannend genug, um Action-Freunde bei der Stange zu halten. Wenn es Nemesis nicht gäbe, würde ich vielleicht sogar meinen Daumen ganz hoch recken. Aber so bleibt als Fazit, daß technische Brillanz nicht ausreicht, um ein Klasse-Spiel zu schreiben. Hoffentlich läßt sich der Programmierer für sein nächstes Spiel was Neues einfallen, denn die Päng-Päng-Masche wird allmählich langweilig. (hl)



Delta ist ein Action-Spiel in technischer Perfektion, das in dieser Hinsicht sogar unseren Redaktions-Liebling »Nemesis« schlägt. Unmengen von Sprites und Hindernissen, supersauberes Scrolling und ein Hintergrund mit fantastischem 3D-Effekt machen Delta zu einer Augenweide ohnegleichen, wie man sie vorher nur bei »Uridium« fand. Dazu gesellen sich 32 recht unterschiedliche Level, tolle Extra-Waffen sowie viele verschiedene Angreifer in ständig wechselnden Formationen.

Trotzdem spielt sich Delta nicht ganz so gut wie Nemesis. Ich weiß nicht, woran es liegt, aber in Nemesis liegen halt mehrere Jahre Spielhallen-Erfahrung, in denen der Hersteller die Tricks herausfinden konnte, mit denen man Menschen zum Spielen motiviert. Bei Delta ist dieser Effekt nicht so stark, man kann sich eher davon losreißen.

Ein großes Kompliment noch für die Diskettenversion, auf der neben dem Programm auch noch einige Bonus-Demos drauf sind. Da kann man beispielsweise Rob-Hubbard-Musik selber neu abmischen sowie »Asteroids« und »Space Invaders« in ungewöhnlichen Variationen erleben. (bs)



Breakthru

GRAFIK	23 ★
SOUND & MUSIK	5 ★
HAPPY-WERTUNG	19 ★

Ein streng geheimes Flugzeug wurde von bösen Buben geklaut. Als Held vom Dienst zögern Sie nicht, das gute Stück zurückzuholen.

Schneider CPC (C64, Spectrum)
U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Hier haben wir ein Programm, das zu einer sehr großen Familie gehört, die in diesem Sonderheft reichlich vertreten ist. »Breakthru« ist nämlich im Original ein Action-Spielautomat, der Ende 1986 für mehrere Heimcomputer umgesetzt wurde.

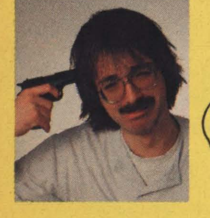
Auslöser für die ganze Geschichte ist ein dreister Diebstahl. Ausländische Agenten haben es doch tatsächlich geschafft, einen PK 430 zu klauen. Die Verwirrung, die dadurch entsteht, ist nicht von schlechten Eltern. Der PK 430 ist nämlich keine Waschmaschine oder ein schnöder Heimcomputer, sondern ein ausgewachsenes Kampfflugzeug. Bei dem Gedanken, daß man im Ausland gerade beginnt, die technischen Geheimnisse des Düsenflitzers zu lüften, jagen Ihrer Regierung diverse kalte Schauer den Rücken herunter.

Doch da gibt es einen Mann, der genug Mumm hat, sich hinter die feindlichen Linien zu schlagen. Die Aktion kommt einem Selbstmordkommando gleich, doch er muß versuchen, den PK 430 zurückzuholen. Mit einem bewaffneten Spezialauto können Sie versuchen, den Durchbruch (Breakthru) zu schaffen.

Sie müssen mehrere Gebiete passieren, um sich zum Flugzeug durchzuschlagen. Auf Gebirge, Wüste und Brükken folgt eine Stadt und schließlich der Flughafen, an dem der PK 430 auf sein Herrchen wartet. Ihr Wagen ist mit einer Bordkanone ausgestattet, die in diesen rauhen Gefilden sehr nützlich ist. Die Flugzeugklauer haben nämlich eine halbe Armee gegen Sie aufgeboten.

Der Bildschirm scrollt bei Breakthru von rechts nach links. Mit dem Joystick steuern Sie den Wagen nach oben, unten, links und rechts. Per Feuerknopf schießt man nach vorne und durch Tastendruck legt das Auto sogar eine olympiareife Luftrolle hin, um Hindernisse zu überspringen.

Zum einen müssen Sie immer wieder Barrieren überwinden, die nicht abgeschossen werden können. Zum anderen stellen sich gegnerische Soldaten in Ihren Weg, die auch mit Jeeps, Panzern und Hubschraubern anrücken. Und wenn mal eine Mine herumliegt, dann widerstehen Sie bitte der Versuchung, darüberzufahren. (hl)





Es war einmal eine Softwarefirma, die kaufte 1986 die Lizenz zu einem Spielautomaten namens Breakthru. Weihnachten stand vor der Tür und die Softwarefirma wollte die Heimcomputer-Versionen des Automaten natürlich rechtzeitig zum Fest fertig haben. Der November kam und die Spectrum-Version wurde fertig, bei der nicht mehr viel vom Glanz des Automaten übrig blieb: Ein müdes Auto-Sprite, mit dem man Hindernisse überspringt und schießt, was das Zeug hergibt.

Es wurde Dezember und das Weihnachtsgeschgäft lief schon auf vollen Touren. Die Programmierer mußten sich beeilen und die C64- und Schneider-Versionen, die dann erschienen, sehen auch dementsprechend aus. Daß Breakthru vom Spielprinzip her eher dürftig ist, war klar. Aber mit technisch miserablen Umsetzungen, die die jeweiligen Computer nicht im geringsten ausnutzten, machte man die letzten Fünkchen Spielspaß zunichte. Das Resultat: Breakthru ist die x-te Variante eines abgenudelten Themas, grafisch dilletantisch und spielt sich wie ein nasser Schwamm. Selbst Fans des Spielautomaten sollten die enttäuschenden Umsetzungen meiden. hl)



Breakthru heißt, aus dem Englischen übersetzt, Durchbruch. Um einen Durchbruch handelt es sich auch bei Breakthru, denn so ein schlechtes Spiel habe ich selten gesehen.

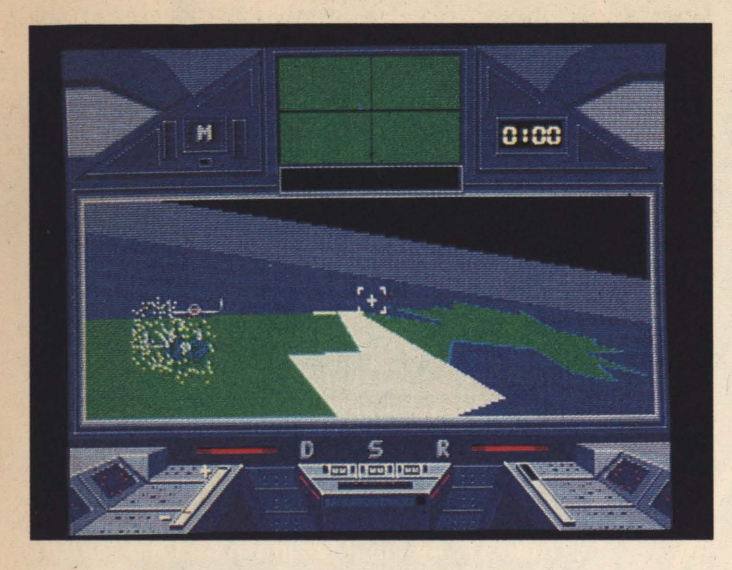
Eine nette Idee der Programmierer war es, am Bildschirmrand viele völlig unnütze Instrumente zu plazieren, die gar nichts anzeigen. So sollte wohl die Fläche des Bildschirms, die gescrollt wird, künstlich verkleinert werden. Warum aber scrollt die Grafik dann so ruckelig? Der größte Witz bei Breakthru ist das Auto-Sprite, dessen Reifen so sehr wackeln, daß man um die Sicherheit des Fahrers fürchten muß. Da fallen die Strichmännchen-ähnlichen Soldaten am Straßenrand kaum noch auf.

Freude kommt auf, wenn man mit dem Wagen über ein Hindernis springen will. Wer auf Anhieb die richtige Taste findet, gewinnt einen Preis! Es ist nicht <ENTER>, es ist nicht <SPACE>, auch nicht <SHIFT>, nein, der unschein- (und unfind-)bare Punkt <.> mußte es sein!

Auch die C64-Besitzer brauchen sich keine Sorgen zu machen, daß sie Breakthru unbedingt haben müßten: Die C64-Version ist fast genauso schlecht. (bs)



Markt&Technik
2/87
68000er
DAS MAGAZIN DER NEUEN COMPUTER-GENERATION
FEBRUAR 1987
DM 7,-
Atari ST
• Wichtige Kaufhilfen für Einsteiger
• Vorgestellt: die besten Programme
• Riesen Hardware-Überblick
• Multitasking mit GFA-Basic
• Macintosh-Emulatoren im Test
Amiga
Grafik-Sensation Deluxe Paint II
QL
Große Assembler-Parade
Mac
kreativ!
Interview mit »Axel F.« – Komponist Harold Faltermeyer
Viele anspruchsvolle Listings für Atari ST, Amiga und QL
AUFBRUCH IN EINE NEUE DIMENSION
mit »68000er«, dem Magazin der neuen Computer-Generation
▶ Programmiersprachekurse für Basic, C, Modula und Assembler.
▶ Bauanleitungen für professionelle Hardware-Erweiterungen.
▶ Spiele-Spaß und -Spannung auf höchstem Niveau.
Ihre hot-line zur Spitzentechnologie von Atari ST, Amiga, Macintosh und Sinclair QL.
Das »68000er«-Magazin erscheint
jeden Monat neu!
POSTER & GUTSCHEIN
KOSTENLOS FÜR SIE
84 mal 60 Zentimeter High-Tech-Szene erwarten Sie! Ihr »68000er«-Poster ist im Abonnementpreis enthalten und gehört Ihnen, auch wenn Sie Ihre Bestellung widerrufen sollten.
FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR DES »68000er«-MAGAZINS
JA, ich möchte »68000er«, das Magazin der neuen Computer-Generation, kennenlernen.
Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »68000er« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte es dann regelmäßig frei Haus per Post. Außerdem nutze ich den Abonnement-Preisvorteil von 8 % und bezahle pro Jahr nur 77,– DM statt 84,– DM im Einzelverkauf.
Vorname
Name
Straße
PLZ, Ort
Datum 1. Unterschrift
Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Datum 2. Unterschrift
Gutschein ausfüllen und absenden an: Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar
HCS17





S.D.I.

Action mit politischer Brisanz: Ein drohender Atomkrieg steht im Mittelpunkt von »S.D.I.«, dem Spiel um Ronnies Weltraum-Rüstung.

GRAFIK	80 ★
SOUND & MUSIK	74 ★
HAPPY-WERTUNG	68 ★

Atari ST (Amiga, Macintosh, C64)
Cinemaware/Mindscape
69 bis 89 Mark (Diskette)

Eines der heißesten politischen Themen liegt jetzt auch in Computerspiel-Form vor. Bei »S.D.I.« dreht sich nämlich alles um das »Star Wars«-Programm, bei dem Satelliten im All per Laserstrahl feindliche Atomraketen abfangen sollen.

Im Jahre 2017 steht das SDI-Programm kurz vor seiner Vollendung. Sechzehn Satelliten und eine Raumstation wachen darüber, daß niemand die USA mit Atombomben vernichten kann. Doch in der UdSSR bahnt sich eine Revolution an. Miltär und KGB wollen die ihrer Meinung nach verweichlichte russische Regierung stürzen.

Der KGB glaubt, daß sich die Amerikaner nach der Vollendung von SDI an einen atomaren Erstschlag wagen werden. Deswegen stellt er ein Ultimatum. Entweder gibt die USA das SDI-Programm sofort auf, oder der KGB startet einen Weltraumangriff, zerstört SDI und droht mit einem nuklearen Erstschlag.

Verhandlungen zu diesem Thema verlaufen im Sande und der KGB macht seine Raumschiff-Flotte startklar. Da kann nur noch ein echter Kino-Held weiterhelfen: Sloan McCormick ist stark, mutig und hat außerdem eine Menge Weltraumerfahrung, war er doch am Aufbau einer Mondbasis beteiligt.

McCormick schwingt sich also in sein Raumschiff und bestreitet eine 3D-Weltraumschlacht, um die bösen Russen abzuwehren. Unter ständigem Beschuß müssen kaputte Satelliten repariert werden, was dank eines Bordcomputers aber vollautomatisch geht.

In einer zweiten Sequenz geht es darum, Atomraketen, die auf die USA zufliegen, abzuwehren. Sie steuern dabei von der Raumstation aus die Laser-Kanonen der 16 SDI-Satelliten.

Für ganz Verwegene gibt es eine dritte Action-Szene: Damit der Nachschub besser läuft, will der KGB die Regierungs-freundliche russische Raumstation kapern. Die Kommandantin, Natalya Kazarian, ruft Sie zur Hilfe. So schießen Sie denn anstelle von Raumschiffen und Raketen auch ein paar Menschen ab, damit der Weg zu Ihrer Natalya frei wird und Sie diese in Ihre Arme schließen können.

Wird es Ihnen gelingen, die westliche Welt zu retten? Nur das Computerspiel weiß die Antwort... (bs)

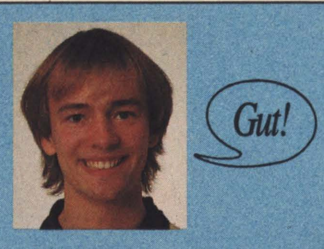


Mein Eindruck von SDI läßt sich sehr leicht zusammenfassen: Viel Verpackung für drei ziemlich durchschnittliche Action-Spiele.

Die erste Sequenz, die 3D-Weltraumschlacht, ist eine neue Variante des Software-Klassikers »Star Raiders«. Aufgepeppt wird das Ganze durch ein hervorragend gezeichnetes Bild des stahlharten Piloten, das immer gerade dann aufleuchtet, wenn man getroffen wird – seltsam...

Die zweite Sequenz, das Raketen-Abschießen, ähnelt wiederum dem guten alten »Missile Command«. Die dritte Sequenz ist von der Idee her auch sehr einfach, wird aber durch ein sehr langsames Fadenkreuz und sehr schnelle Gegner schwer gemacht. Ich habe mich bis jetzt jedenfalls noch nicht zu meiner Angebeteten durchschießen können.

Einzeln gesehen sind die drei Action-Spiele nicht besonders gut, aber die Verbindung aller drei Teile und die tolle Grafik werten das Spiel ziemlich auf. Außerdem sollte man nicht vergessen, daß es bislang nur sehr wenige Action-Spiele für Atari ST und Amiga gibt. Wesentlich spielbarer als der Vorgänger »Defender of the Crown« ist es allemal. (bs)



SDI zeichnet sich durch eine filmartige Zusammensetzung der einzelnen Sequenzen aus, die manchmal an einen Science-fiction-Film erinnert. Das beste Beispiel ist die Einstellung mit dem sportlich durch den Tunnel joggenden Commander. Solche Späßchen entsprechen zwar dem Software-Konzept von Cinemaware, sind für den Benutzer aber nur schmückendes Beiwerk ohne spielerischen Nährwert.

SDI bietet eine Reihe verschiedener Spiel-Teile. Man kann sich auf die reine Verteidigung beschränken, also Jäger abschießen, Satelliten reparieren und Raketen abfangen. Aber auch ein Angriff des sowjetischen Weltraumbahnhofs ist machbar. Bedauerlicherweise ist den Programmierern hier nichts anderes eingefallen, als das extrem geschmacklose Niedermetzeln der Wachen im Gang.

Ich bin trotzdem nicht der Meinung, daß SDI ein kriegsverherrlichendes Spiel ist. Obwohl das Thema momentan hochpolitisch ist, geht es darum, einen Weltkrieg zu verhindern. Man hat verloren, wenn man das nicht schafft, und das eigene Land sich zum atomaren Gegenschlag entscheidet. (gn)



Gauntlet

Im Dungeon ist der Teufel los: Die Umsetzung des erfolgreichsten Spielautomaten des Jahres 1986 ist da: Action zu zweit bei Gauntlet!

GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	34 ★
HAPPY-WERTUNG	84 ★

Schneider CPC (C64, Atari XL/XE/ST, Spectrum, MSX) ★ U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

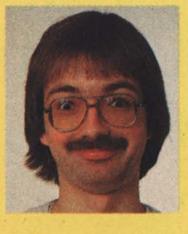
Gauntlet ist ein Action-Programm für ein oder zwei Spieler, die sogar gleichzeitig antreten können. Es dreht sich um vier Helden, die ausziehen, um in 512 unterirdischen Labyrinthen (Dungeons) nach Schätzen zu suchen. Jede der vier Spielfiguren, von denen man sich eine aussuchen kann, hat bestimmte Stärken und Schwächen.

Zu Beginn besitzt jede Spielfigur 2000 Health Points (Gesundheits-Punkte). Das Herumwandern in den Dungeons und die Angriffe von Monstern zehren an diesem Vorrat. Sind alle Health Points verbraucht, verliert die Spielfigur ihr einziges Leben. Durch das Aufsammeln von Flaschen und Freßpaketen kann man die Anzahl der Health Points wieder aufstocken.

Von Speis und Trank abgesehen, wimmelt es nur so von anderen Gegenständen. Das Aufsammeln von bestimmten Dingen macht widerstandsfähiger gegen Angriffe, man erhält bessere magische Fähigkeiten, kann schneller und durchschlagkräftiger schießen und kämpfen sowie mehr Gegenstände mit sich tragen. Es gibt auch Amulette, die eine Spielfigur eine Weile lang unsichtbar machen, Teleporter-Felder, Schlüssel und natürlich Ausgänge, um den nächsten Level zu erreichen oder gar einige Spielstufen zu überspringen.

Das Herumschlendern und Schätze-Sammeln in diversen Labyrinthen wäre eine sehr gemütliche Angelegenheit, wenn da nicht die Monster wären. Und bei Gauntlet gibt es Monster in rauhen Mengen. Geister, Dämonen, Zauberer und Gevatter Tod persönlich treiben ihr Unwesen. Die meiste Zeit des Spiels ist man damit beschäftigt, sich der Gegner zu erwehren, die ein Labyrinth durch viereckige Generator-Kästchen betreten. Vernichtet man so einen Generator, wird der Nachschub an Monstern gestoppt. Sollte eine der beiden Spielfiguren sterben, kann der Überlebende alle Besitztümer des Verschiedenen aufsammeln. Ohne irgendwelche Reichtümer, aber immerhin wieder mit 2000 Gesundheits-Punkten, ersteht die Spielfigur aber aufs neue. So können zwei Spieler in einem Gauntlet-Marathon alle Level sehen. Unser linkes Bildschirmfoto zeigt die Schneider-CPC-, das rechte die C64-Version.

(hl/bs)

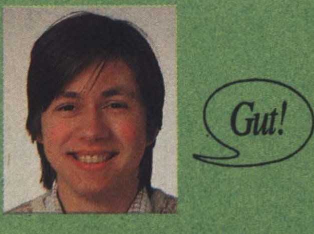




Gauntlet gehört zu den Spielen, die auf den ersten Blick nicht besonders toll aussehen, aber wehe, man fängt zu spielen an! Vor allem zu zweit kämpft man sich dann mit Freude durch die immerhin 512 Dungeons. Diese Zahl ist aber mit etwas Vorsicht zu genießen, denn es gibt eine Reihe von Levels, die im Spielverlauf öfter vorkommen.

Warum Gauntlet spielen so viel Spaß macht, kann man nicht genau definieren. Es ist einfach ein Programm, bei dem man den Joystick in die Hand nimmt und gleich loslegen kann. Hier ist gepflegte Action mit interessanten Feinheiten (vier Spielfiguren, diverse Monstertypen und magische Gegenstände) angesagt. Der Zwei-Spieler-Modus bietet auch reichlich Stoff für gepflegte Konversation während des Spiels: »Da, ein Geist: Zack! Vorsicht, der Tod: Puff! Schieß die Flasche nicht ab: Schwupp!«.

Action-Spiele gibt es viele, aber die wenigsten sind so gut wie die sorgfältige Umsetzung des Gauntlet-Automaten. Man kann dem Programm zwar ankreiden, daß es fast etwas zu leicht ist, aber ich finde es ganz angenehm, mal ein weniger schweres Spiel in die Finger zu bekommen. (hl)

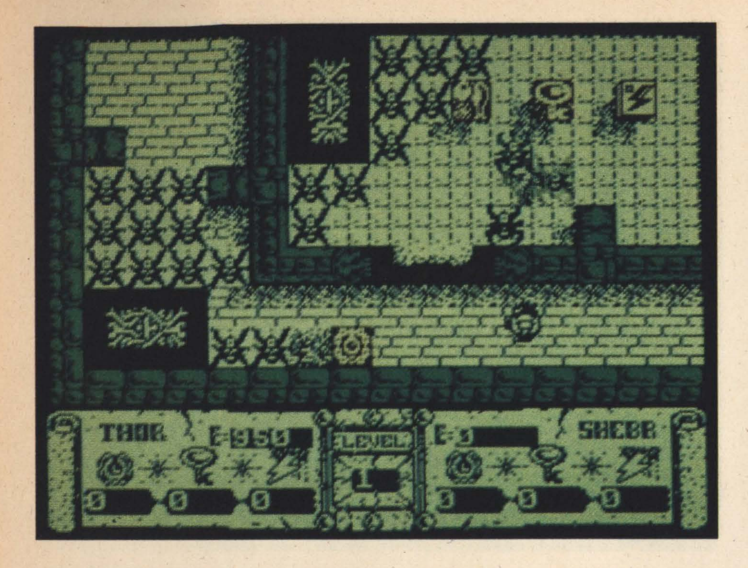


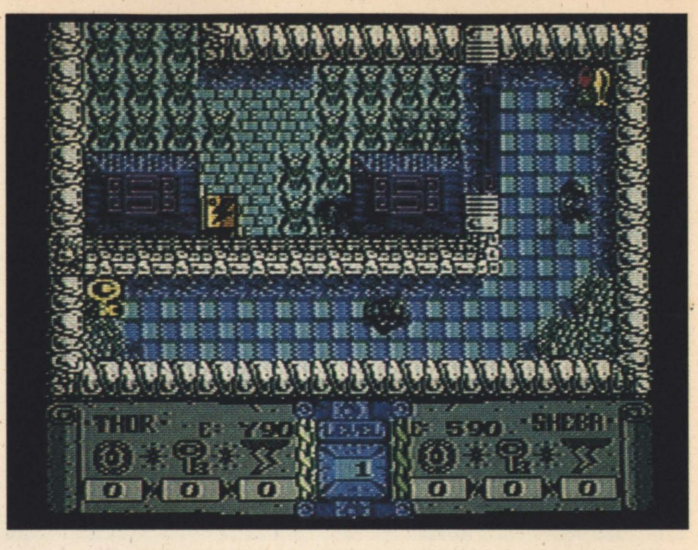
Wer noch nicht zu zweit (oder gar zu viert) durch die Gauntlet-Dungeons geschlichen ist, sollte mal nach einem Markstück suchen und in die nächste Spielhalle düsen (leider ist das ein Problem für unsere jugendlichen Leser, die noch nicht in Spielhallen dürfen). Sie werden schnell erkennen: Gauntlet ist eins von den Spielen, die weder besonders actionreich noch verteufelt schwer sind, aber doch immer wieder zu einer neuen spannenden Runde herausfordern.

Die Schneider-Version von Gauntlet ist fast perfekt. Bedingt durch die Hardware des CPC wird das Programm aber ziemlich langsam, wenn einige Dutzend Geister auf dem Bildschirm sind. Dieses Problem gibt es bei der C64-Version nicht, doch dafür hatte unsere Test-Version keine High-Score-Liste (sehr schade!) und bot eine Handvoll sehr unangenehmer Bugs (Fehler im Programm). Laut Hersteller sind diese Fehler aber in der Version, die jetzt verkauft wird, beseitigt.

Für zwei Spieler, die gerne im Team arbeiten, ist Gauntlet wärmstens zu empfehlen, alleine ist das Ganze auf Dauer aber doch etwas öde.

(bs)





Dandy

GRAFIK	33 ★	
SOUND & MUSIK	7 ★	
HAPPY-WERTUNG	31 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Electric Dreams
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Zwei wackere Helden kämpfen sich mit Gewalt und Magie durch unterirdische Verliese, um einen großen Schatz mitzunehmen.

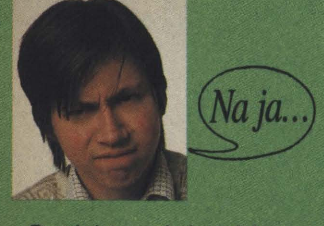
Dieses Spiel gehört zu denen, die ohne eine großartige Hintergrund-Story auskommen. So beschränkt sich die Spielbeschreibung der Original-Anleitung auch auf folgenden, höchst informativen Text: »Rasen, wüten und schlagen Sie sich zum Reichtum in 15 verschiedenen Dungeons, die hinabführen in die Hitze und Dunkelheit menschlicher Seelen. Sheeba: 240 Pfund von kreischender Blutlust. Thor: ein riesiger Norweger, den man besser in Ruhe läßt. Alleine oder gemeinsam bleibt die Aufgabe die gleiche: Schnapp' dir die Schätze und zerstöre die Horden von Monstern, die direkt aus der Hölle kommen, um dich zu vernichten.«

Ein oder zwei Spieler steuern jeweils einen Kämpfer durch 3 Dungeons mit jeweils 5 Levels (und nicht 15 Dungeons!), um sie zu plündern. In den Dungeons wohnen drei verschiedene Monster-Typen. Da gibt es erst einmal spinnenähnliche Wesen, die immer gleich in ganzen Rudeln auftauchen und mit einem Schuß aus der mitgeführten Waffe erledigt werden können. Diese Spinnen kommen aus Spinnen-Generatoren, die man erst zerstören kann, wenn alle rumlaufenden Spinnen getötet sind. Vergißt man, den Generator zu zerstören, und betritt diesen Raum später nochmal, ist er wieder mit Spinnen gefüllt.

Die beiden anderen Wesen sehen aus wie ein kleiner Gnom und ein Haufen von Seifenblasen. Sie sind nicht so einfach zu vernichten wie die Spinnen und richten bei Kontakt mit der Spielfigur auch mehr Schaden an. Zusätzlich verfolgen sie den Spieler unaufhörlich und tauchen mit schöner Regelmäßigkeit aus dem Nichts wieder auf.

Zusätzlich zu den normalen Punkten, die zeigen, wieviel Schatztruhen Sie schon geplündert haben, gibt es noch Gesundheits-Punkte. Bei Berührungen mit Monstern werden Ihnen einige dieser Gesundheits-Punkte abgezogen, durch Nahrungsfunde gewinnen Sie wieder Gesundheits-Punkte hinzu.

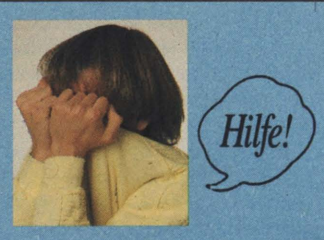
Haben Sie sich durch die fünf Level eines Dungeon durchgeboxt, gibt es einen Hinweis, wo der Super-Schatz versteckt ist. Ganz in Grün gibt sich auf dem linken Bild die CPC-Version, rechts sieht man die C 64-Umsetzung. (bs)



Dandy ist anscheinend der verzweifelte Versuch, »Gauntlet«-Fans für ein ähnliches Spiel zu gewinnen. Dabei ist der Hersteller aber baden gegangen.

Augenfälligstes Minus ist die Grafik. Auf der getesteten C64-Version kommen Farben nur spärlich zum Einsatz. Dafür nutzt das Programm aber die höchste Auflösung des C64 aus, mit dem Erfolg, daß auf einem angeschlossenen Farbfernseher fast gar nichts zu erkennen ist. Hier liefert lediglich ein richtiger Monitor ein brauchbares Bild. An Sound gibt es auch nur ein jämmerliches »Biep« und »Klick«.

Das ruckhafte Umschalten der Screens anstelle von Scrolling sorgt für genügend Probleme beim Spielen. Ein kleines Beispiel: Ich vernichte fast alle Spinnen in einem Raum, gehe in den nächsten und mache dort einen kleinen Fehltritt, so daß ich wieder in den vorherigen Raum gelange - mitten rein in die von Geisterhand neu entstandenen Spinnen, die meiner Spielfigur sofort das Lebenslicht auspusten. Hier wurde beim Programmieren viel zu wenig nachgedacht, so daß Dandy die drei großen Negativ-Prädikate der Computerspiele-Welt erringt: schlechte Grafik, schlechter Sound, schlechtes Spiel. (bs)

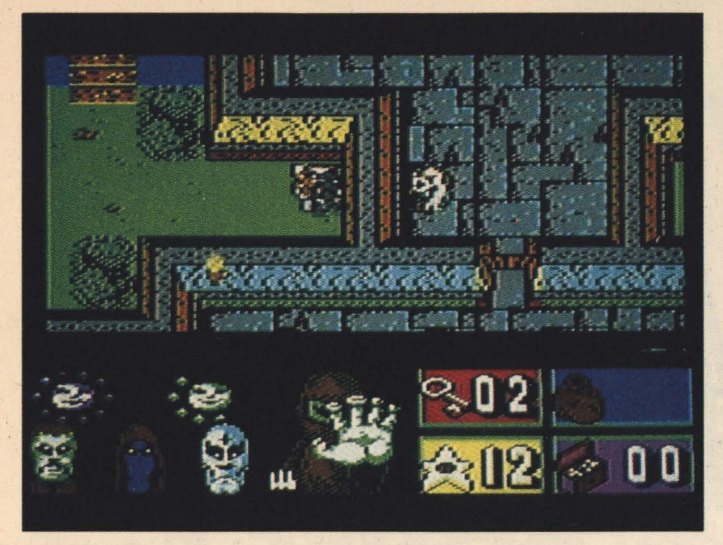


Mir scheint, daß der Programmierer von Dandy etwas zuviel Zeit in der Spielhalle verbracht hat - vornehmlich am Gauntlet-Automaten. Nun gut, warum soll man auch keine Kopie eines so beliebten Programms schreiben? Was aber dabei herausgekommen ist, ist eine mittlere Katastrophe. Winzige Figuren hangeln sich im 2D-Look von Screen zu Screen, da der Programmierer von Scrolling oder ähnlichem scheinbar noch nie etwas gehört hat. Vielleicht hätte er dafür mehr Zeit verwenden sollen, statt sich an Gauntlet zu ergötzen.

Auch die restliche Grafik ist traurig anzusehen. Mich kostete es einiges an Überwindung, Dandy ein zweites Mal zu laden.

Das einzig Positive an diesem Programm sind die drei großen Dungeons, an denen man einige Zeit zu knabbern hat, bis sie völlig durchgespielt sind. Doch wer es soweit durchhält, muß wirklich von diesem Programm begeistert sein. Dafür ist die Grafik zu schlecht und die Steuerung zu unpräzise. Ich bin zwar kein ausgesprochener Fan von Gauntlet, spiele es aber wesentlich lieber als Dandy, das man als verunglückte Gauntlet-Sparausgabe bezeichnen kann. (gn)





Avenger

GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	74 ★	
HAPPY-WERTUNG	64 ★	

Wer sagt denn, daß man immer nur Prinzessinnen befreien muß? Hier erwartet ein ausgewachsener Gott Ihre Hilfe.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Gremlin
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Als Sie noch jung waren, hat der böse Yaemon Ihren Stiefvater ins Jenseits befördert, um an den Besitz einer heilbringenden Pergamentrolle zu kommen. Dadurch konnte der Gott Kwon nicht erlöst werden. Er hat ewige Höllenqualen zu erleiden, sofern das wertvolle Papier nicht in Ihren Besitz übergeht.

Zu Kwon haben Sie während des Spiels recht guten Kontakt, denn er gibt Ihnen einige wertvolle Hinweise. Wenn Sie ihn durch Tastendruck ganz besonders anflehen, erneuert er sogar Ihre Lebensenergie. Nur sollte man ihn nicht zu oft stören, denn sonst wird er zornig und eliminiert Sie.

Die Pergamentrolle ist irgendwo im »Kerker der dürstenden Herzen« versteckt, vor dem das Spiel beginnt. Um jegliche Sachbeschädigung zu vermeiden, muß man zunächst verschiedene Schlüssel finden, die die Türen zum Verlies öffnen.

Schon draußen muß man sich gegen die sonderbarsten Gestalten behaupten. Gehörnte Wächter, wandernde Totenköpfe, fiese Spinnen und aggressive Drachen wollen Sie im Auftrag des Yaemon aufhalten. Da hilft nur ein gezielter Karate-Schlag oder der Wurf eines kleinen Feuerballs, von denen Sie aber nur wenige dabeihaben. Man sollte auch sparsam damit umgehen, weil man sie später dringend braucht.

Avenger ist ein Action-Spiel mit einem Hang zum Adventure. Es laufen auf allen Levels nicht nur sehr viele Gegner herum, es existieren auch andere Fallen, zum Beispiel Messer, die einfach aus dem Boden erscheinen. In den Räumen muß man nach Schlüsseln, Schätzen und weiteren Waffen suchen, um bis ans Ende zu gelangen. Benutzt man seine Schlüssel an den falschen Türen oder geht man zu verschwenderisch mit Waffen um, kann man an einigen Stellen steckenbleiben, weil eine Teilaufgabe unlösbar wird. Dann bleibt nur der Abbruch dieser Runde und ein erneuter Versuch. Man darf also nicht planlos laufen und kämpfen, sondern sollte sich alle Schritte gut überlegen. Trotz der Knobelaufgaben liegt das spielerische Gewicht auf der Actionseite. Links sieht man die C64-Version im Bild, rechts die Schneider CPC-Umsetzung. (gn)



Als ich die Anleitung durchlas, bekam ich Angst, schon wieder ein müdes Action-Adventure vor mir zu haben. Ich wurde aber schnell eines Besseren belehrt, denn Avenger ist ein sehr flottes Action-Spiel, das mir persönlich zusagt. Die Grafik ist nett gemacht und paßt zur asiatisch-mystischen Hintergrundstory. Auch das Scrolling in den verschiedenen Levels ist hervorragend und erlaubte schnelles und flüssiges Spielen.

Was aber extrem öde ist, sind die Kämpfe unseres wackeren Helden. Ein Feind nähert sich, es macht zweimal »Ping«, wobei einem etwas von der reichlichen Energie abgezogen wird, man drückt auf den Feuerknopf, und der Bösewicht verwandelt sich in eine Staubwolke. Unter »Action« verstehe ich etwas anderes, denn die aktive Handlung des Spielers fehlt fast völlig. Meiner Meinung nach hätte man die Feinde dann auch ganz weglassen können, denn sie fordern den Spieler wirklich nicht sonderlich. Sie halten nur an einigen Punkten etwas auf.

Trotzdem halte ich Avenger für ein recht gutes Action-Spiel, besonders wegen der verschiedenen Aufgaben, die man zu lösen hat. (gn)



Von der Handlung und den Bildschirmfotos her könnte man befürchten, daß Avenger ein »Gauntlet«-Nachzieher ist. Von dieser Annahme haben mich Yaemon, Kwon & Co aber geheilt.

Grafisch sind alle Versionen gut gelungen, obwohl man sich an die mitunter etwas blockigen Sprites gewöhnen muß. Wer auf astreine Action-Spiele steht, dem würde ich Avenger nicht unbedingt empfehlen. Die Kämpfe sind wirklich nicht besonders aufregend, und der Spielspaß resultiert im wesentlichen aus dem Aufspüren von immer mehr neuen Räumen. Man muß auch mal lobend erwähnen, daß Avenger zwar das Nachfolgespiel zu »Way of the Tiger«, aber kein liebloser Nachzieher ist.

Auf den ersten Blick war ich von Avenger nicht sehr angetan, aber wenn man sich intensiv an den Joystick klemmt, macht das Herumstreunen und Monsterverhauen Laune. Wenn ich 30 Mark zum Verjubeln hätte, würde ich mir nicht unbedingt dieses Spiel kaufen. Es gibt im Action-Bereich einfach Besseres. Wem die fernöstliche Atmosphäre des Karate-Action-Adventures gefällt, sollte sich Avenger trotzdem ruhig einmal ansehen. (hl)



ELECTRONIC ARTS™

ELECTRONIC ARTS DELUXE-Serie

Exklusivvertrieb bei Markt&Technik



NEU

DELUXE
Paint II

Deluxe Paint II ist eines der außergewöhnlichsten Grafikprogramme auf dem Softwaremarkt. Im Vergleich zu seinem Vorgänger ist Deluxe Paint II in der Lage, in der Textfunktion Fett- und Kursivschrift sowie Unterstreichungen einzubauen, perfekte Manipulation in der dritten Dimension darzustellen oder wichtige Parameter wie Längsdruck, Schwarzweißgraustufen - oder Farbdruck, Ränder und vieles mehr unmittelbar vor dem Druck per Mausklick zu verändern.
Hardware-Anforderungen:
Amiga 512 Kbyte und Farbmonitor
Bestell-Nr. 52568
DM 299,-* (sFr 249,-/öS 2990,-)
DELUXE **Paint I**
Hardware-Anforderung:
Amiga 256 Kbyte und Farbmonitor
Bestell-Nr. 52565
Nur noch DM 199,-* (sFr 199,-)

In Vorbereitung:
Music Construction Set
Das professionelle Musikprogramm für Ihren Amiga!
Hardware-Anforderung: Amiga 512 Kbyte.
Bestell-Nr. 52569
DM 249,-* (sFr 199,-/öS 2290,-*)



DELUXE
Print

und ein grafikfähiger Drucker verwandeln den Amiga in eine Druckmaschine. Sie können Karten, Poster, Briefköpfe und vieles mehr auf einfachste Weise entwerfen und ausdrucken. Besitzer eines Farbdruckers können ihr Werk auch in Farbe aufs Papier bringen. »Deluxe Print« ist kompatibel zu »Deluxe Paint«. Das bedeutet, daß man Grafiken zwischen den Programmen austauschen kann.
Hardware-Anforderungen:
Amiga (512 Kbyte) und Farbmonitor.
Bestell-Nr. 52566
DM 249,-* (sFr 199,-/öS 2290,-*)



DELUXE
Video

dient zum einfachen Entwerfen und Zusammenstellen von animierten Grafik-Sequenzen. Sie können so Videofilme mit Computergrafik versehen und regelrechte Computer-Videoclips zusammenstellen. Das Programm ist ebenfalls kompatibel zu »DELUXE PAINT« und »DELUXE PRINT«.
Hardware-Anforderungen:
Amiga (512 Kbyte) und Farbmonitor.
Bestell-Nr. 52567
DM 249,-* (sFr 199,-/öS 2290,-*)
*inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Die ideale Ergänzung:
Das Buch zur Software
Markus Breuer
DELUXE Grafik mit dem Amiga
1986, 370 Seiten
ISBN 3-89090-412-2
Best.-Nr. 90412
DM 49,- (sFr 45,10/öS 382,20)
Erhältlich bei Ihrem Buchhändler

Deluxe Paint, Deluxe Print und Deluxe Video erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops, bei Commodore-Fachhändlern oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse.

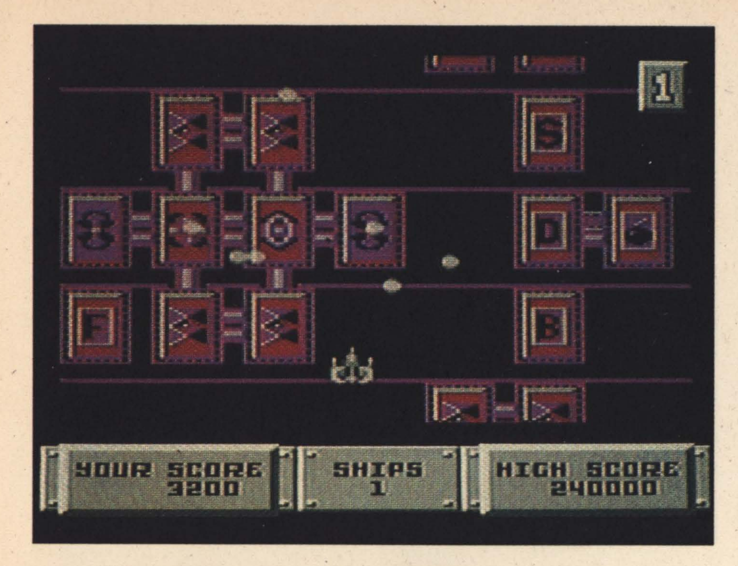


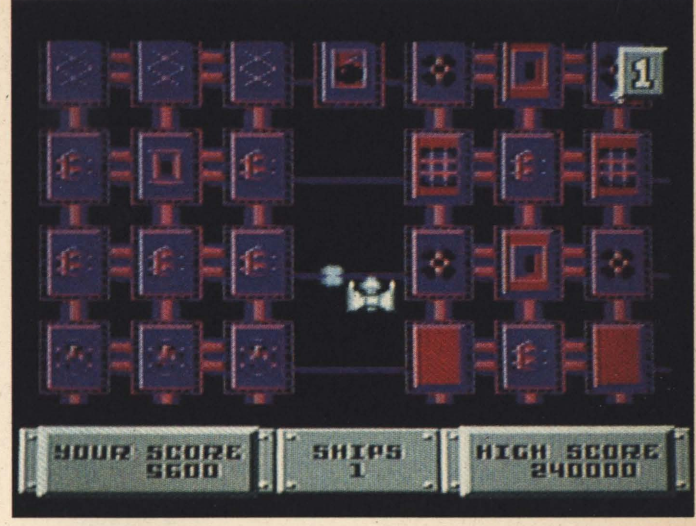
Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.

703228





Bulldog

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	71 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

C64
Gremlin
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Natürlich wird in diesem Spiel geschossen. Aber wehe dem, der wahllos alles umballert, was ihm vor die Flinte kommt!

Eins vorweg: Die Hintergrund-Geschichte zu diesem Weltraum-Ballerspiel ist nicht gerade übertrieben originell. Aber was soll man auch groß wilde Epen erfinden, wenn es nur um Schießen, Ausweichen und Treffen geht.

Machen wir's also kurz und schmerzlos: Der Spieler steuert das unvermeidliche Raumschiff durch den unvermeidlichen Weltraum und will ein Ziel erreichen. Das ist in diesem Fall ein feindliches Polon-Mutterschiff, das nur mit viel Mühe und Können zu besiegen ist. Gelingt dies, wird das Schiff in den nächsten Level teleportiert. Hier beginnt die Hatz nach dem Mutterschiff von neuem, aber der Weg ist mit anderen Hindernissen gepflastert.

Wenn unser Schiff auf dem Weg zum Nolon-Brummer noch ein paar herumfliegende Gesteinsbrocken abschießen müßte, dann wäre »Bulldog« wirklich ein extrem alter Hut. Aber mitnichten: Der Flug führt über fest installierte Verteidigungsbasen, die ordentlich auf den Eindringling schießen.

Es gibt verschiedene Arten von Abwehrgeschützen: Die harmloseren Varianten feuern »nur« Schüsse auf Sie ab, doch es gibt auch Spezialisten, die Ihnen ferngelenkte Bomben ans Heck heften. Diese Bomben nähern sich langsam aber sicher Ihrem Raumschiff.

Am besten schießt man die Installationen möglichst schnell ab, aber Vorsicht: Es gibt nämlich auch Buchstaben-Felder, die ausgesprochen positive Auswirkungen haben und überflogen werden müssen. »F« verstärkt die Feuerkraft, »B« verhilft zu mehr Geschossen pro Salve, »S« sorgt für mehr Tempo und »I« macht das Raumschiff für kurze Zeit unzerstörbar. Ein Bomben-Symbol vernichtet alle gegnerischen Geschosse, die gerade auf dem Bildschirm zu sehen sind. Ein Pfeil nach unten bewirkt prompt eine Rückwärtsfahrt. Besonders tückisch sind die »D«-Felder: Die berauben Ihr Schiff nämlich aller Zusatzeinrichtungen, die Sie bisher angesammelt haben.

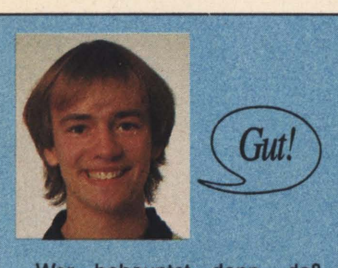
Besonders eklig wird die Mission durch Panzerwände, die nicht überflogen werden können. Sie lassen sich aber durch mehrere Treffer außer Gefecht setzen. Die Polon-Mutterschiffe bieten eine Art Potpourri aus allen gegnerischen Waffentypen. (hl)



Die Action-Rubrik sprengt in diesem Sonderheft umfangmäßig alle Rekorde. Dabei haben wir eine ganze Reihe von Schießspielen vorher ausgesiebt und erst gar nicht besprochen, weil sie wirklich zu schlimm und unoriginell sind.

Bulldog gehört für mich zu den Lichtblicken. Die Idee mit den unterschiedlichen Plattformen hat es in sich. Man muß sich sehr gut überlegen, was man abschießt und kann sich einige schöne Boni ergattern. Technisch gibt es an dem Spiel nichts zu meckern; da ist man von Gremlin seit längerem ohnehin gute Qualität gewohnt. Die Grafik ist O.K., das Scrolling sauber, die Musik gut. Mir ist angenehm aufgefallen, daß das Spiel zu Beginn relativ leicht ist und so nicht nur Super-Cracks zu Erfolgserlebnissen kommen.

Mehr als das Fazit »Guter Durchschnitt« springt aber bei mir nicht heraus. Auf Dauer wird Bulldog doch etwas langweilig. Vielleicht hätte man ein paar frei herumfliegende Gegner einbauen sollen, um den Spielablauf etwas aufzulockern? Wer mal ein etwas anderes Schießspiel sucht, ist mit Bulldog trotzdem ganz gut bedient. (hl)

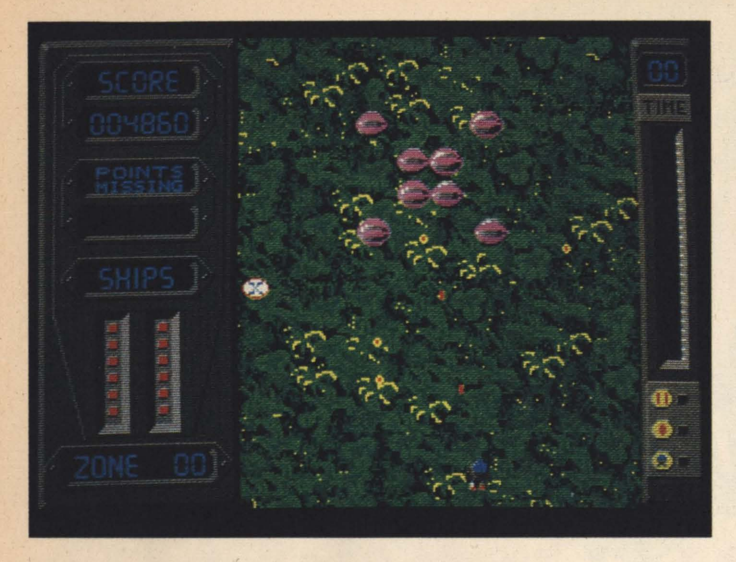


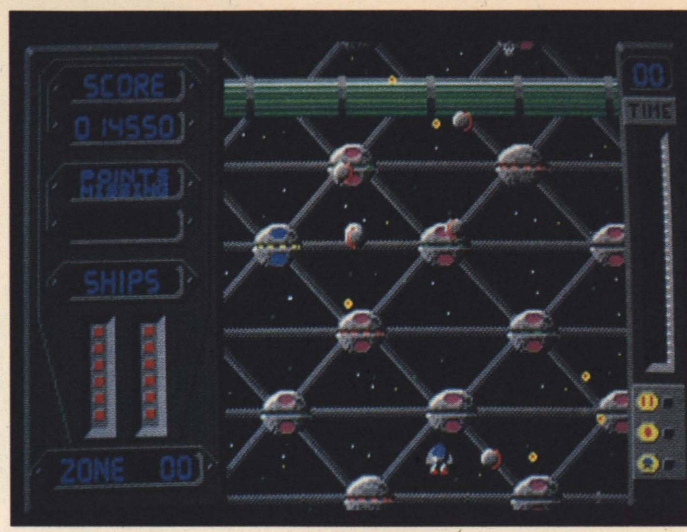
Wer behauptet denn, daß Action-Spiele immer nur mit hirnlosem Schießen verbunden sind? Bulldog ist der beste Beweis, daß man den Spieler ganz einfach dazu bringen kann, erst zu überlegen, auf was er da schießt. Die vielen Sonderzeichen bringen einen dazu, fast schon zu viel zu überlegen, sofern man es nicht vorzieht, alles abzuknallen, egal ob es positive oder negative Auswirkungen hat.

Gut gefallen haben mir die verschiedenen Angriffsmaschen bei den Feinden. Zum Beispiel, daß es intelligente Schüsse gibt, die einen verfolgen oder Hindernisse, die man nicht abschießen kann. Diese Extras sind das Salz in der Suppe. Sie schaffen es, mich eine ganz Weile vor dem Bildschirm festzuhalten, nur um noch einen Level weiter zu kommen.

Für meinen Geschmack ist auch die Grafik gut gelungen, wenngleich alles ein wenig langsam und träge wirkt.

Beim 2-Ebenen-Scrolling und bei der Explosion des Schiffes am Ende jedes Levels haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. So entsteht ein interessanter 3D-Effekt. (gn)





Typhoon

GRAFIK	80 ★
SOUND & MUSIK	76 ★
HAPPY-WERTUNG	73 ★

Action-Freunde aufgepaßt! Auf dem Atari ST heizt Typhoon auch dem abgebrühtesten Raumpiloten ein!

Atari ST (Amiga)
Kingsoft
69 Mark (Diskette)

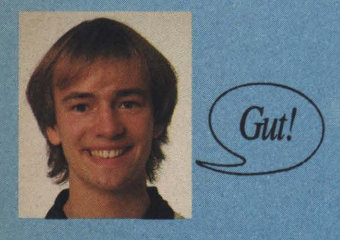
Was passiert, wenn ein Raumtramp durch den linken Spiralarm der Galaxis fliegt? Natürlich, es kommen böse gesinnte Außerirdische, die einen aus irgendeinem Grund - vielleicht gefällt ihnen die Farbe des Raumschiffs nicht - zu einer Wolke kosmischen Staubs verarbeiten wollen. Sofern Ihnen der Gedanke, als Weltraum-Müll zu enden, nicht behagt, bleibt also nicht anderes übrig, als aus allen Bordgeschützen zu feuern. Womit wir auch beim primären Inhalt von Typhoon wären. Es gibt Unmengen von Feinden, die Ihnen das Leben auf über 50 Leveln zur Hölle machen.

Soweit ähnelt Typhoon wohl 90 Prozent aller Ballerspiele, aber zum Glück hebt es sich von der Masse wohltuend ab. Als erstes ist die aufwendige Grafik zu erwähnen. Während der Schlacht fliegt man über zerklüftete Asteroidengürtel oder wuchernde Dschungellandschaften, bis man schließlich zu einer hypermodernen Stadt gelangt. Bis man aber dorthin kommt, hat man es mit einer Masse von Raumschiff-Sprites zu tun.

Damit man aber nicht nur blind um sich schießt, tauchen in einigen Leveln Totenköpfe auf, die eine unangenehme Wirkung haben. Schießt man sie nämlich ab, wird man selbst dabei zerstört. Hier gilt es also, mit viel Bedacht und Augenmaß zu agieren. Schwierig zu meistern sind auch die rotierenden Platten, die einem von Zeit zu Zeit in die Quere kommen. Diese lassen sich nämlich auch nicht abschießen.

Eine weitere Idee sind die Extrawaffen, die man am Anfang jedes Levels bekommen kann. Es erscheinen Bonus-Symbole, die einem ein weiteres Raumschiff oder eine Extrawaffe bescheren. Man kann dann zum Beispiel mit einer Rakete ganze Formationen abschießen oder erhält ein Schutzschild, das vor Kollisionen schützt. Die Zusätze halten aber nur eine begrenzte Zeit vor, was durch eine unbarmerzig ablaufende Uhr am rechten Rand angezeigt wird.

Eine Besonderheit ist die High-Score-Liste. Zum einen wird sie auf Diskette gespeichert, zum anderen wird während des Spiels ständig angezeigt, wo Sie sich gerade in der Liste befinden. Man erfährt ständig, wieviele Punkte man benötigt, um einen weiteren Platz in der Liste aufzurücken. (gn)



Wenn mich zukünftig jemand fragt, was ich unter einem guten Action-Spiel verstehe, werde ich ihn an Typhoon verweisen. Die Handlung ist zwar dürftig bis nicht vorhanden, aber die Grafik ist ungeheuer faszinierend. Es ist schon toll, was die Programmierer an Sprites und Hintergrund-Bildern in den ST gepackt haben. Die Asteroidenfelder, der Dschungel und die Stadt haben mich sofort begeistert. Allein die Neugierde, welche Sprites in der nächsten Angriffswelle ankommen, hat mich vor den Monitor gebannt. Das ist auch ein Anspruch, den ich an Spiele dieses Genres stelle. Wenn schon der tiefschürfende Hintersinn fehlt, muß wenigstens die Grafik fesselnd sein.

Die technischen Feinheiten mit den Extra-Waffen und den Totenköpfen bringen Abwechslung ins Spiel, so daß ich das eine und das andere Stündchen mit Typhoon verbracht habe. Hier hat man sich wirklich einmal Gedanken gemacht, wie man die müde Ballerei aufpeppt. Und selbst wenn man mal wieder an den widerlichen Totenköpfen gescheitert ist, wird man wenigstens mit der tollen Musik in der High-Score-Liste belohnt. (gn)

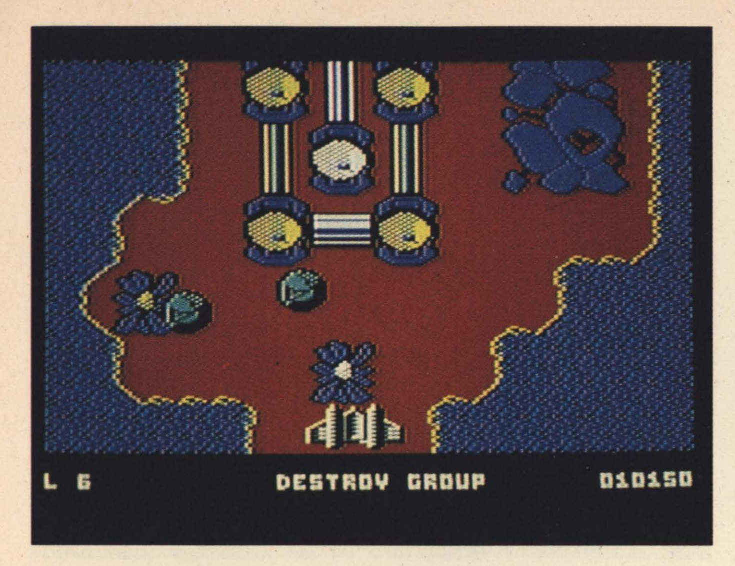




Typhoon ist der fleischgewordene Traum jedes Action-Fans, der einen Atari ST besitzt. Obwohl der Computer die Programmierung von solchen Spielen nicht optimal unterstützt, haben die Programmierer hier ein famoses Spiel hingekriegt. Die Grafik steht so manchem Spielautomaten in nichts nach.

Spielerisch haben wir es mit einer Art scrollender »Galaxians«-Variante mit kleinen, aber wesentlichen spielerischen Ergänzungen zu tun. Das Scrolling ist samtweich, Sprites sind reichlich vorhanden und gut animiert. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich ganz allmählich und die Idee mit den drei Extra-Waffen weist die Monotonie in die Schranken, die sonst nach einer Weile bei Ballerspielen entsteht.

Die Präsentation kann sich auch sehen lassen: Schickes Titelbild, digitalisierte Disco-Rhythmen und eine prächtige High-Score-Liste. Wenn man Typhoon gespielt hat, kann man alle anderen momentan erhältlichen Schießspiele für den ST getrost in der Pfeife rauchen. Ich freue mich jetzt schon auf die Amiga-Version, die uns zum Redaktionsschluß leider noch nicht vorlag. (hl)



Lightforce

GRAFIK	69 ★
SOUND & MUSIK	78 ★
HAPPY-WERTUNG	63 ★

Eine tödliche Mission wartet auf Sie. Wenn Sie den Einsatz auf Regulus überleben, winkt die Freiheit.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
FTL
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Schon seit einigen Jahrhunderten besiedelt die Menschheit Planeten in den entlegensten Ecken der Galaxis. Natürlich geht es auf den kolonisierten Planeten nicht immer friedlich zu. Oft genug passieren seltsame Dinge, die den Einsatz der »Lightforce« notwendig machen.

Die Lightforce ist die gefährlichste Polizei-Truppe der Galaxis. Die Mitglieder von Lightforce sind fast alle Schwerverbrecher und Kriminelle, die durch längeren Dienst in dieser Truppe ihre Strafregister wieder löschen können.

Der frischbesiedelte Planet Regulus ruft um Hilfe: Außerirdische Invasoren machen sich auf dem Planeten und im ganzen Sonnensystem breit. Ein klarer Fall für die Lightforce. Doch dummerweise liegt Regulus in einem sehr abgelegenen Winkel der Galaxis und so ist nur ein einziges, kleines Schiff der Lightforce in der Nähe. An Bord sind Sie. Wenn Sie die Außerirdischen besiegen können, erhalten Sie Ihre Freiheit wieder. Sollten Sie desertieren, werden Sie im gesamten Universum für vogelfrei erklärt.

So kämpfen Sie sich allein durch die vier Zonen der Invasoren vor. Wenn Sie aus dem Hyperraum im Regulus-System ankommen, stoßen Sie schon im Asteroiden-Gürtel auf die ersten Angreifer und deren Raumstationen. Eine Berührung mit den Angreifern oder deren Raketen ist in jedem Fall tödlich. Viele Angreifer sind nur durch mehrere gezielte Treffer zu vernichten. Die Raumstationen sind völlig ungefährlich für Ihr Schiff und präsentieren sich somit als das reinste Kanonenfutter. Wenn Sie ganze Baugruppen dieser Stationen zerstören, gibt es einen Punkte-Bonus.

In diesem Stil geht es auch auf den nächsten drei Bildern weiter. Als nächstes fliegt man über die Oberfläche eines Planeten mit elektrisch geladenen Ozeanen, um danach zuerst in einer Umlaufbahn und dann auf der Oberfläche einer Eis-Welt zu kämpfen. Am Ende jeder Zone erhalten Sie einen Status-Bericht, der den Erfolg Ihres bisherigen Vorgehens zeigt. Haben Sie sich durch alle vier Zonen gekämpft, geht es auch gleich wieder am Anfang los, da die Außerirdischen anscheinend unendlich viel Nachschub haben. (bs)



Guter Durchschnitt für den C64: Spielerisch ist Lightforce ein alter Hut (dagegen ist »Terra Cresta« noch originell), grafisch nur Mittelmaß, aber musikalisch ganz toll - Rob Hubbard hat wieder zugeschlagen.

Mehrere nette Gags und Details sind vorhanden: Wollen Sie sich beispielsweise in die High-Score-Liste eintragen, wird daraus gleich wieder ein Spiel gemacht. Die einzelnen Buchstaben rasen auf Sie zu und Sie müssen die Lettern innerhalb von 60 Sekunden abschießen.

Enttäuschend sind die vier angeblich unterschiedlichen Level. Da ändert sich nur die Hintergrundgrafik, die Angreifer bleiben im großen und ganzen aber gleich. Außerdem wird das Spiel nicht wesentlich schwerer. Hat man erst einmal den Bogen raus, wird Lightforce schnell langweilig.

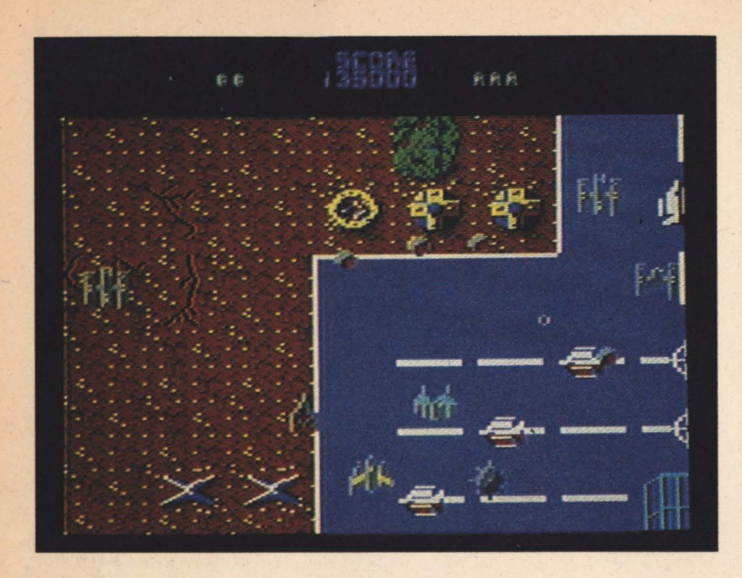
Auf dem C64 sind Spiele mit vertikalem Scrolling nichts Besonderes mehr, wohl aber auf Spectrum und Schneider CPC, auf denen ein solches Scrolling nur sehr schwer programmiert werden kann. Deswegen ziehe ich auch meinen Hut vor der Spectrum-Version, die technisch sehr gut ist und auch einen Level mehr hat. Die Schneider-Version ist wiederum nicht so toll. (bs)



Lightforce macht Spaß: Man düst mit seinem Raumschiff durchs All und über den Planeten, schießt gegnerische Schiffe ab und hofft das Beste, was die Wehrhaftigkeit der Gegner angeht. Und weil das alles rein gar nichts Besonderes ist, wird Lightforce leider auch recht schnell langweilig. Wer hier nach mehr als 20 Minuten ständigen Spiels immer noch fasziniert vor dem Monitor hängt, muß schon ein ganz außergewöhnlicher Action-Fan sein. Freilich muß man hier differenzieren. Die Spectrum-Version (rechts im Bild) sorgte zu Recht für Aufsehen, weil auf diesem Computer das Scrolling nur schwer hinzukriegen ist.

Beim C64 (Bild links) sieht das ganz anders aus. Lightforce ist zwar recht unterhaltsam, aber es gibt eine ganze Reihe ähnlicher Spiele wie »Nemesis« oder »Terra Cresta«, die ein bis zwei Klassen besser sind.

Als Billigspiel wäre das Programm ein Hammer, aber als Vollpreis-Produkt ist es einfach zu unoriginell, um überzeugen zu können. Ich kann Lightforce höchstens schießfreudigen Spielern empfehlen, die schon alle Action-Perlen in der Sammlung haben und dringend etwas Neues suchen. (hl)





Terra Cresta

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	

»Terra Cresta bitte melden... Planet in Not...« Wie wäre es mit etwas tatkräftiger Hilfe?

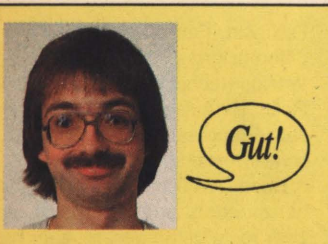
C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Imagine
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Jenseits unseres Sonnensystems steckt ein befreundeter Planet in ordentlichen Schwierigkeiten. Außerirdische Flottenverbände haben zum Angriff geblasen und die Welt wurde schlagartig von den Bösewichtern besetzt. Die forschen Eindringlinge haben sich auch gleich häuslich eingerichtet. Zum einen patrouillieren ihre Raumschiffe über die Planetenoberfläche, zum anderen haben sie eine Reihe von schießfreudigen Bodenstationen errichtet. Solche Späßchen kann man auf Erden nicht dulden. Ein Kampfschiff namens »Terra Cresta« wird entsandt, um die Herrschaft der Außeriridischen zu beenden.

Im gleichnamigen Computerspiel sind Sie natürlich der Pilot dieses Schiffs. Gute Nerven und viel Optimismus sollten Sie schon mitbringen, denn Sie kämpfen mutterseelenallein gegen eine gewaltige feindliche Übermacht. Während Sie über die Landmassen und Ozeane des namenlosen Planeten fliegen, werden Sie von den verschiedensten Raumschiffverbänden angegriffen. Eine Berührung ist tödlich, doch zu allem Überfluß schießen die Typen auch noch zurück! Da bleibt nur eines übrig: Den Daumen ständig auf den Feuerknopf halten und blendend reagieren.

Die Bodenstationen feuern außerdem in regelmäßigen Abständen Raketen in die Flugrichtung der Terra Cresta. Sie können zwar auch abgeschossen werden, aber man muß sie oft mehr als einmal treffen, um sie zu vernichten. Außerdem mischt die Tierwelt ein wenig mit: Planeten-Saurier stapfen hier und da über den Bildschirm und spucken auch mal eine gefährliche Feuersalve vor sich her. Diese Gesellen muß man auch öfter treffen, doch sie bringen viele Punkte.

Aber es gibt auch angenehme Überraschungen: Auf dem Planeten sind insgesamt fünf Silos versteckt, die Sie durch Beschuß aktivieren können. Jedes Silo befördert dann ein Zusatzteil für die Terra Cresta ans Tageslicht. Wenn man im Besitz von Zusatzteilen ist, kann man auch in den »Formations-Modus« gehen: Durch Druck auf die Leertaste machen sich alle Zusatzteile selbständig. Die Feuerkraft der Terra Cresta wird dadurch zwar schlagartig vervielfacht, doch diese Pracht währt leider auch nur einige Sekunden lang. (hl)



Gut!

Ganz ehrlich: Ich mag Action-Spiele. Vor allem dann, wenn sie technisch so gut gemacht sind wie Terra Cresta, das zudem recht geistreich ist. Die Extra-Waffen beleben die »Weich-aus-und-schieß-zurück«-Handlung recht angenehm.

Im Vergleich zu Terra Cresta wirken andere Ballerspiele wie »Xevious« oder »Lightforce« ganz schön lahm. Soviel Action durch eine rekordverdächtige Anzahl von Sprites bekommt man nicht alle Tage zu sehen. Dabei ist auch viel Abwechslung geboten: Während man versucht, eine Reihe mit Bodenstationen wegzuputzen und nebenbei ein Zusatzteil zu ergattern, greift garantiert eine Flotte von oben an.

Grafik gut, Sound gut, Spiel gut. Wobei man an letzterem noch am ehesten meckern könnte. Terra Cresta ist von Anfang an sehr schwer und nach Ende des ersten Levels tut sich relativ wenig Neues. Grafisch ist man freilich an die Grenzen dessen gebunden, was mit 8-Bit-Computern machbar ist.

Wer mal wieder staunen will, wieviel Sprites sein C64 zustande bringen kann, dem sei Terra Cresta empfohlen, das ganz nebenbei ein wirklich gutes Schießspiel ist. (hl)



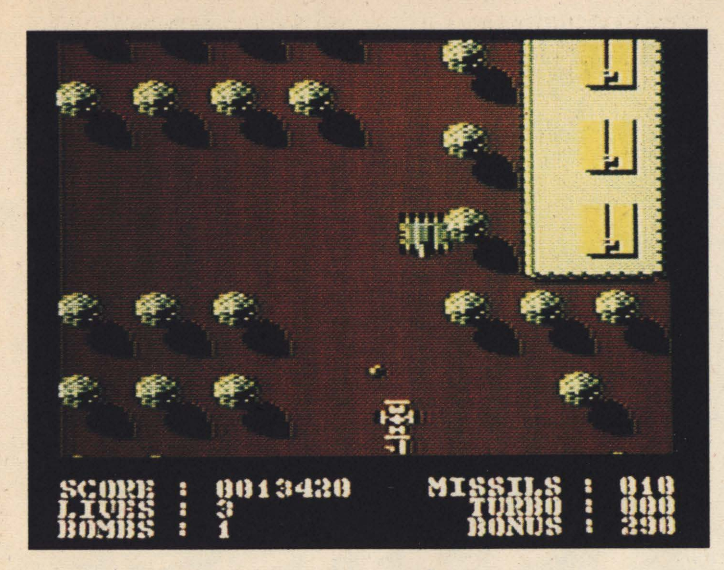
Gut!

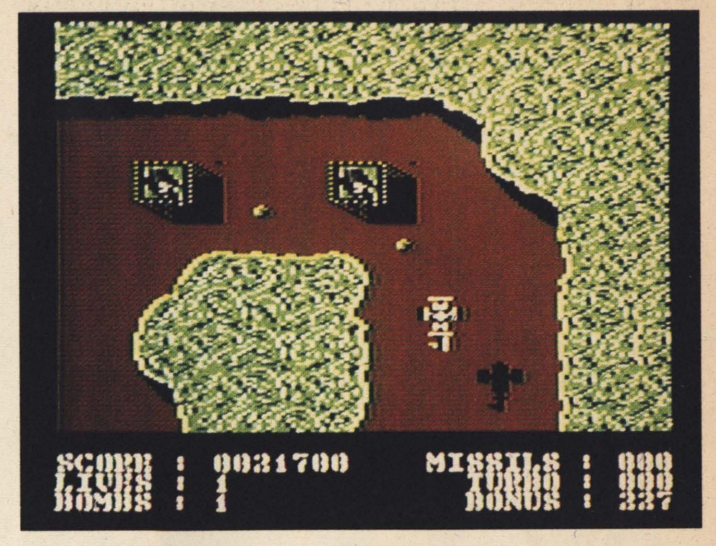
Hoppla, hier ist ja mächtig was los. Ich kenne kein Programm für den C64, bei dem so viele Sprites auf einmal ihre Runden ziehen. Durch geschickte Programmierung (Rasterinterrupts) rasen da Dutzende von Sprites über die Mattscheibe, obwohl der C64 eigentlich nur acht gleichzeitig darstellen kann. Durch diesen Trick flackern manche Sprites aber, wenn mehrere parallel auf dem Bildschirm erscheinen.

Diese Vielzahl von Gegnern hat aber noch einen ganz anderen Effekt: Das Spiel wird nämlich schwer, sehr schwer sogar. Wer sich nicht gut mit Action-Spielen auskennt und kein Reaktionsvermögen hat, das nahezu mit Lichtgeschwindigkeit funktioniert, wird nicht sehr weit kommen. Das mag so mancher als nachteilig sehen, ich empfinde es in diesem Fall aber als besondere Herausforderung.

Sehr gut gefällt mir im übrigen die Musik von Terra Cresta. Leider hört man von der Melodie, die während des Spiels läuft, nur sehr wenig, da sie völlig in den Geräuscheffekten untergeht.

Zum Schluß nochmals eine Warnung: Terra Cresta ist wirklich nichts für Action-Anfänger, die sehr leicht zutiefst frustiert werden. (bs)





Tiger Mission

GRAFIK	71 ★	
SOUND & MUSIK	78 ★	
HAPPY-WERTUNG	74 ★	

C64 (Amiga)
Kele Line
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Alles Schlechte kommt von unten: Mit einem Kampfhubschrauber müssen Sie fünf turbulente Levels durchfliegen.

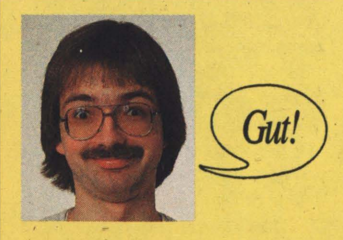
Die Zeiten, in denen Engländer und Amerikaner allein den Spielemarkt mit Programmen bedachten, scheinen vorbei. Aus Frankreich kommen vor allem zahlreiche Schneider-Programme, Deutschland hat internationale Hits wie »Mission Elevator« und »Winter-Olympiade« zu bieten und gar aus Finnland stammt das Ballerspiel »Sanxion«. Ebenfalls in Skandinavien steht ein weiteres Newcomer-Softwarehaus: Wer bei Dänemark bisher ausschließlich an den Koch aus der Muppets-Show und gute Fußballspieler gedacht hat, kennt Kele Line noch nicht. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein dänisches Programmier-Team, das mit dem Action-Spiel »Tiger Mission« auch den deutschen Markt erobern will.

Für ihr neues Programm haben sich die Jungs ein paar Spielautomaten genau angeguckt, die sich anscheinend auch in Dänemark großer Beliebtheit erfreuen. Die Handlung ist nicht unbedingt rekordverdächtig originell: Sie verkörpern hier mal wieder den furchtlosen Piloten, der an Bord eines Kampfhubschraubers fünf Levels durchfliegen soll. Verlieren Sie eines Ihrer drei Leben, müssen Sie am Beginn eines Levels wieder von vorne beginnen. Der Bildschirm scrollt von oben nach unten und enthüllt dabei einen munteren Schwung Feinde, die Ihnen vom Boden aus an den Kragen wollen. Vom Panzer bis zur ausgewachsenen Flak kreuchen und fleuchen viele Sprites auf der Erde, die Raketen nach Ihrem Hubschrauber schießen.

Ab und zu tauchen Behälter am Boden auf, die Gutes verheißen. Indem man sie abschießt, spendieren sie dem Hubschrauber eine Zeitlang ein nettes Extra. Das kann ein Raketenwerfer mit größerer Reichweite sein, ein schneller Turbo-Antrieb oder Smart Bombs, die alle sichtbaren Feinde auf einmal zerstören. Letztere setzt man durch Druck auf die Leertaste ein, um auch Häuser umzunieten, die man mit dem Bordgeschütz nicht treffen kann.

Ein Tip für Highscore-Anwärter: Im Spiel sind geheime feindliche Kommunikations-Zentren versteckt, die zunächst nicht sichtbar sind und erst nach einem Treffer auftauchen. Durch einen zweiten Schuß kann man sie dann vernichten.

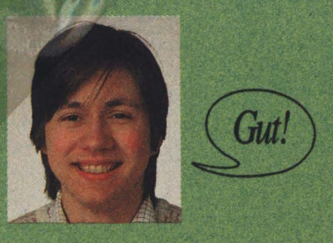
(hl)



Gut geklaut, Jungs! Das Spielprinzip von Tiger Mission stammt größtenteils von »Terra Cresta«; ein wenig »Xevious« ist auch dabei, aber an Ähnlichkeiten zu anderen lebenden oder toten Computerspielen sollte man sich nicht zu sehr stören. Die Anzahl der wirklich originellen Schießspiele hält sich sehr in Grenzen. Aber da muß man halt unterscheiden: Es gibt unoriginelle Spiele, die technisch auch noch miserabel gemacht sind (»Break-thru« & Co.), aber es gibt auch sehr professionelle Standard-Ballereien, die durchaus eine Menge Spaß machen.

Tiger Mission würde ich eindeutig zur letzeren Gruppe zählen. Hintergrundgrafiken und Sprites sind gut, die Musikstücke ausgezeichnet komponiert. Das Programm ist leichter als Terra Cresta. Es ist aber auch nicht ganz so viel los, denn man wird nur vom Boden aus angegriffen.

Wenn Sie schon glücklicher Besitzer eines ähnlichen Spiels sind, lohnt sich der Kauf von Tiger Mission nicht unbedingt. Ansonsten kann ich das Programm nur empfehlen. Der Schwierigkeitsgrad ist für meinen Geschmack gerade richtig und Action-Fans werden bestens unterhalten. (hl)

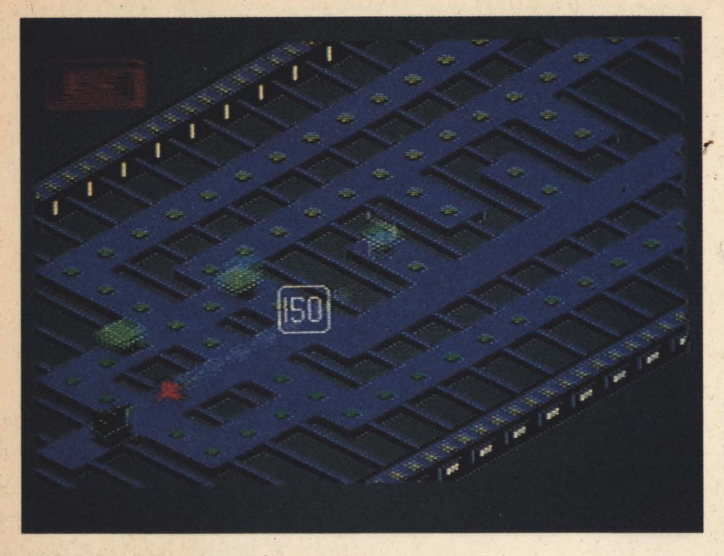


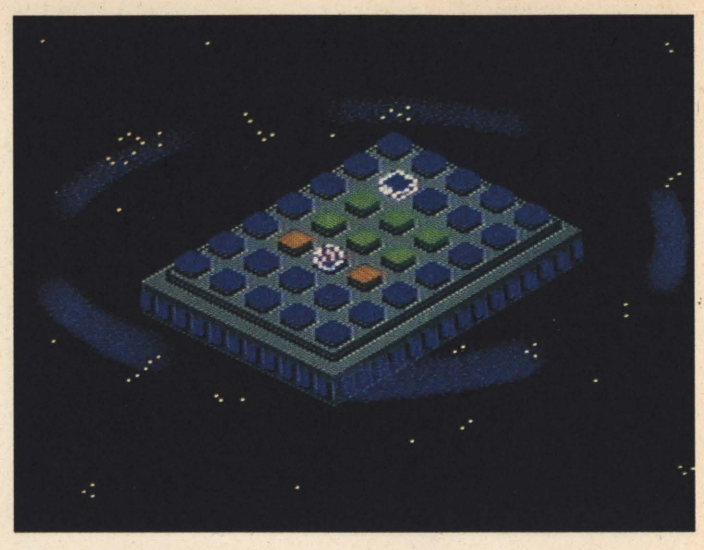
Der Hubschrauber aus »Choplifter« kämpft gegen die Bodeninstallationen von »Ikari Warriors« auf dem Gelände von »Terra Cresta« und die rotierenden Spiegel von »Xevious« sind auch gleich mit dabei.

Also ein Wunderwerk an Originalität ist Tiger Mission wirklich nicht. Man darf hier sogar von einem Software-Mix reden, der mit recht hausbackenen Zutaten zubereitet wurde. Aber hoppla, dafür haben die Programmierer dann technisch sehr sauber gearbeitet und ein höchst spielbares Programm abgeliefert.

Neckische Effekte gibt es schon beim Titelbild. Zahllose Rasterinterrupts, Sprites im Bildschirm-Rahmen und ein einwandfreies Scrolling sind ebenso vorhanden wie eine technisch und musikalisch einwandfreie Titelmelodie. Doch auch während des Spiels wird mit Soundeffekten nicht gespart, während die Grafik vom Außergewöhnlichen ins Überdurchschnittliche absteigt.

Die ersten paar Runden sind ziemlich schwer, doch da der Aufbau der fünf Level stets identisch bleibt, kann man sich einfach merken, wo bestimmte Gegner auftauchen und sich entsprechend vorbereiten. (bs)





Sigma 7

GRAFIK	73 ★	
SOUND & MUSIK	72 ★	
HAPPY-WERTUNG	45 ★	

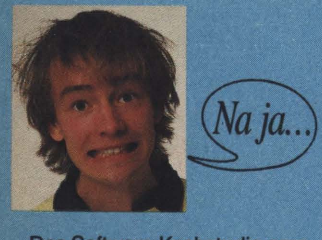
Eine Raumstation ist außer Kontrolle geraten, weil die Roboter meutern. Wer kämpft sich bis zum Zentralrechner durch?

C64 (Spectrum)
Durell
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Auf der Raumstation Sigma 7 spielen die Roboter verrückt. Aufgrund eines Systemabsturzes, einer Guru-Meditation oder vielleicht auch nur aus Langeweile verweigern sie jeglichen Zugriff von außen. Da man keinen anderen Lebensmüden als Sie gefunden hat, machen Sie sich von Ihrem Basisschiff auf, um Sigma 7 wieder unter Kontrolle zu bekommen. Die einzige Chance ist, das zentrale Lenksystem im Inneren der Station zu benutzen und so der Roboter-Revolte ein Ende zu setzen.

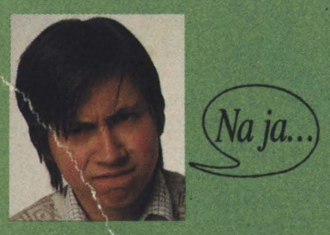
Zunächst liegt eine Strecke mit gefährlichen Raumminen vor Ihnen. Es handelt sich aber nicht um gewöhnliche Geräte. Sie treiben nicht mehr einfach im Raum, sondern fliegen in Dreierformationen die waghalsigsten Manöver, um unerwünschte Besucher abzuhalten. Durch einen ausgeklügelten Überwachungsschirm greifen immer zwei Formationen gleichzeitig an. Mit der Bordkanone können Sie die Minen abschießen, bevor sie mit Ihnen kollidieren. Hat man den ersten Angriff überstanden, verschwinden die lästigen Minen entweder im Raum oder greifen Sie von der ungeschützten Seite an. Man sollte daher alle Minen abschießen, weil der Flankenangiff garantiert tödlich ist. Sollten Sie jemals »Zaxxon« gespielt haben, wird Ihnen dieser Teil merkwürdig bekannt vorkommen.

Wenn Sie ungeschoren durch das Minenfeld gekommen sind, heißt es auf Sigma 7 zu landen und dort in ein Panzerfahrzeug umzusteigen. Im Inneren der Station kontrollieren nämlich Roboter die Gänge, die bei Berührung Ihr Gefährt zerstören. Damit die Action nicht zu kurz kommt, kann man die Blechmänner auch abschießen. Ansonsten darf man nach allerbester »Pac-Man«-Manier Punkte in einem Labyrinth aufsammeln. Allerdings muß man nicht alle Punkte abräumen, sondern kann je nach dem Schwierigkeitsgrad schon nach einer gewissen Punktzahl in die dritte Ebene entfliehen. Hier heißt es noch ein Puzzle zu lösen, wobei man aber ein Muster im Kopf haben muß, das im zweiten Teil sichtbar war. Übersteht man auch diesen abschließenden Teil, folgen die bekannten Szenarien wieder, nur diesmal etwas schneller. (gn)



Das Software-Kochstudio empfiehlt: Man nehme eine Prise Zaxxon, einen gehörigen Schuß Pac-Man, lasse beides mit 3D-Grafik auf ganz kleiner Flamme kochen und schrecke den Spieler kalt ab. Heraus kommt Sigma 7.

Ich haben schon lange keine so planlose Aneinanderreihung von alten Spielideen wie bei diesem Programm gesehen. Bewährte Ideen aufzugreifen, halte ich auch für nicht so schlimm, aber daraus auch noch ein unterdurchschnittliches Spiel zu machen, schlechter als die Vorbilder, spricht nicht gerade für die Programmierer. Das einzige, was mir gefallen hat, war die Grafik der Raumkreuzer am Anfang und am Ende der ersten Stufe. Auch die Musik kann sich hören lassen. Der Rest des Spiels befindet sich auf dem Niveau von 1983. In der Anleitung steht etwas von »State-of-the-Art 3D-Graphics«, zu gut deutsch, 3D-Grafik auf dem neusten Stand der Technik. Mir scheint aber, daß der Schreiber der Anleitung ein anderes Spiel meint, denn für Sigma 7 trifft diese Lobpreisung meiner Meinung nach nicht zu. Ohne das 3D-Pacman in der Mitte, würde ich Sigma 7 in meine Privatsammlung der größten Software-Katastrophen einreihen. (gn)



Sigma 7 ist ein etwas unglücklicher Versuch, drei Action-Spiele in einer Art Symbiose zusammenzufassen. Als erstes kommt gleich das schlimmste der drei Spiele: Eine Zaxxon-Variante im leeren Weltraum, bei dem ein paar Sprites auf den Spieler losfegen, der sie dann abschießen muß. Viel los ist da eigentlich nicht. Dann kommt der zweite, um Klassen bessere Teil. Die Spielidee von Pac-Man aufzuwärmen und mit ein paar Schießübungen und schönem Scrolling zu verfeinern, finde ich gar nicht schlecht. Allerdings stecken in diesem Teil keinerlei Variationsmöglichkeiten und wenn man einmal den Bogen raus hat, passiert wirklich nichts Neues mehr.

Der dritte Teil, das Logikspiel, fällt dann wieder in der Qualität ab. Der Gag, daß Information aus dem zweiten in den dritten Teil übernommen werden muß, ist zwar gut gemeint, hilft aber dem laschen Spielprinzip nicht viel weiter.

Die Grafik ist gerade noch durchschnittlich und der Sound ist, trotz Altmeister Rob Hubbard, keine Meisterleistung. Insgesamt eine uninteressante Spiele-Mischung, die sich nur für den abgebrühten Action-Spieler eignet. (bs)

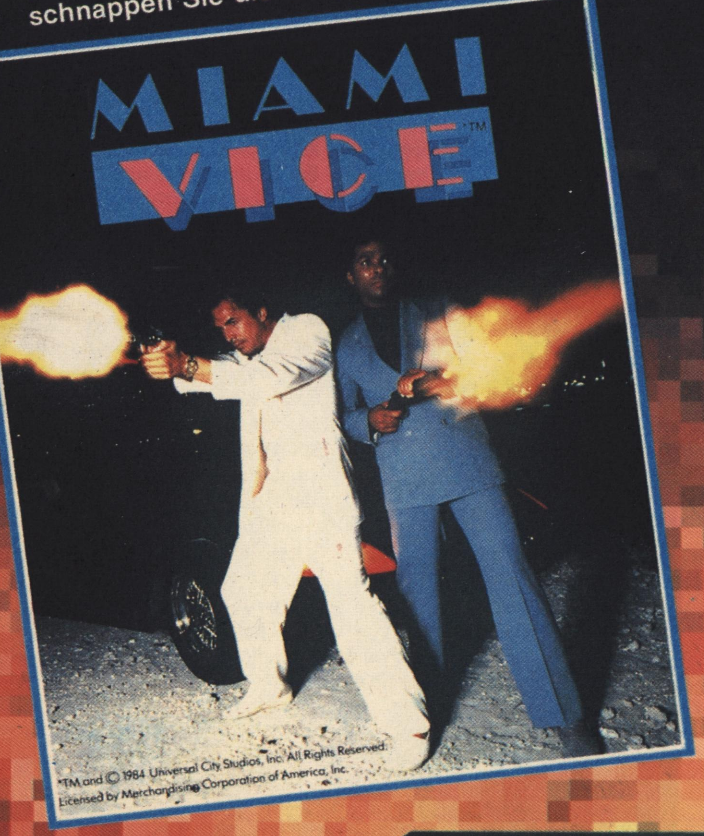


Mensch und Maschine
Mit dem Motorrad im Kampf gegen das Böse



Das Spiel zum Kino-Hit —
kämpfen Sie sich durch die Jahrhunderte

Der Krimi-Renner als Computerspiel —
schnappen Sie die Drogenhändler!



Ein Spiel ohne Grenzen
mit sechs verrückten Disziplinen

IT'S A KNOCKOUT
Jeux Sans Frontières
1 TON
By arrangement with BBC Enterprises Limited.

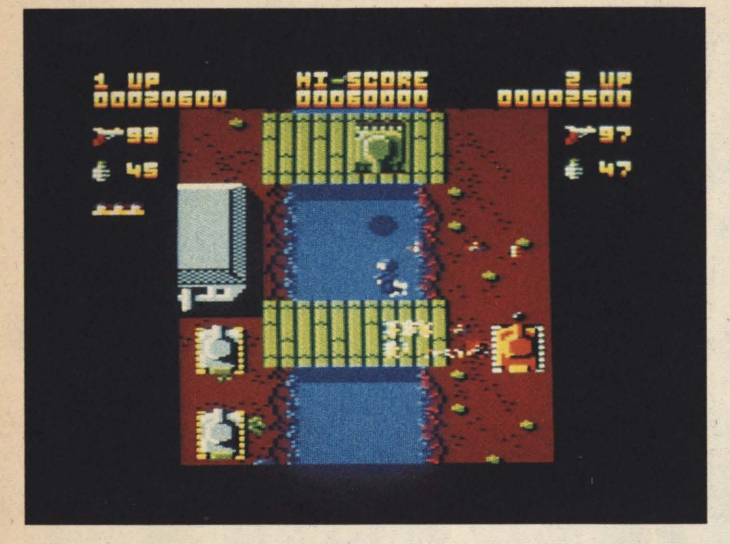
Auf Kassette u. Diskette für Commodore 64/128,

Schneider CPC, Spectrum 48 K. Mit deutscher Anleitung!



Ocean Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft



Ikari Warriors

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	67 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

Zwei Leute können sich bei dieser rauhen Automaten-Umsetzung gleichzeitig ins Getümmel stürzen.

Schneider CPC (C64, Spectrum)
Elite Systems
35 Mark (Kassette), 49 bis 59 Mark (Diskette)

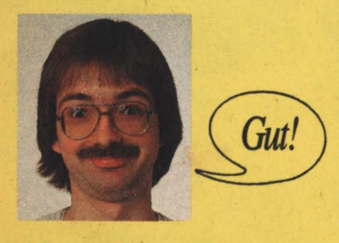
Die letzten sechs Monate haben uns eine gewaltige Flut an Schießspielen beschert, die alle verblüffende Ähnlichkeiten aufweisen. Meist spielt das Geschehen im Dschungel, wo ein furchtloser Soldat versuchen muß, einen oder mehrere Kameraden zu befreien.

»Ikari Warriors« weicht nicht wesentlich von diesem Standard-Schema ab, doch diese Umsetzung eines Spielautomaten hat immerhin ein paar technische Besonderheiten zu bieten. Die Story dreht sich um einen verschleppten General: Ein gewisser Alexander Bonn von den US-Streitkräften in Mittelamerika wurde von Revolutionären in deren Hauptquartier verschleppt. Unmittelbar vor seiner Entführung konnte der General noch einen Notruf in den Äther jagen. Wie es der Zufall so will, wird dieses Signal auch tatsächlich von zwei Soldaten empfangen, die sich sofort auf den Weg machen, um den guten Mann zu retten.

Ursprünglich wollten die Befreier unmittelbar über dem gegnerischen Hauptquartier mit Fallschirmen abspringen, doch das Flugzeug erlitt vor Erreichen des Ziels eine Bruchlandung im tiefsten Dschungel. Der Weg durch den Urwald ist mit Guerilla-Kämpfern nur so gepflastert.

Ikari Warriors kann tatsächlich von zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden. Wenn Sie keinen Partner parat haben, können Sie sich aber auch im Alleingang in den Dschungel wagen. Mit dem Joystick bewegt man seinen Bildschirm-Soldaten immer weiter durch das feindliche Territorium. Ein kurzer Druck auf den Feuerknopf löst einen Gewehrschuß, ein langer Druck den Wurf einer Granate aus. Doch damit nicht genug: Hier und da steht ein sträflich vernachlässigter Panzer der Revolutionäre herum. Die beiden Befreier können Panzer entern und fortan gemütlich und robust geschützt durch das Unterholz tuckern. Der Panzer schießt nur mit Granaten und kann seinerseits auch nur durch Granaten zerstört werden.

Auf ihrer gefährlichen Reise werden unsere Ikari-Krieger mit immer wieder neuen feindlichen Angriffs-Taktiken und Mitteln traktiert. Bis man ans Ziel gekommen ist und den General befreit hat, führt man ein ebenso gefährliches wie abwechslungsreiches Bildschirm-Leben. (hl)



Zur umstrittenen Handlung des Spiels nur so viel: Sonderlich fein geht es wirklich nicht gerade zu, aber immerhin ist Ikari Warriors die Umsetzung eines Spielautomaten, an den sich die Programmierer bei der Adaption halten mußten. Ich für meinen Teil gehöre zu den Leuten, die sich an solchen Geschmacklosigkeiten relativ wenig stören, wenn das Spiel ansonsten gut ist. (Und bevor jemand fragt: Ja, ich bin volljährig.)

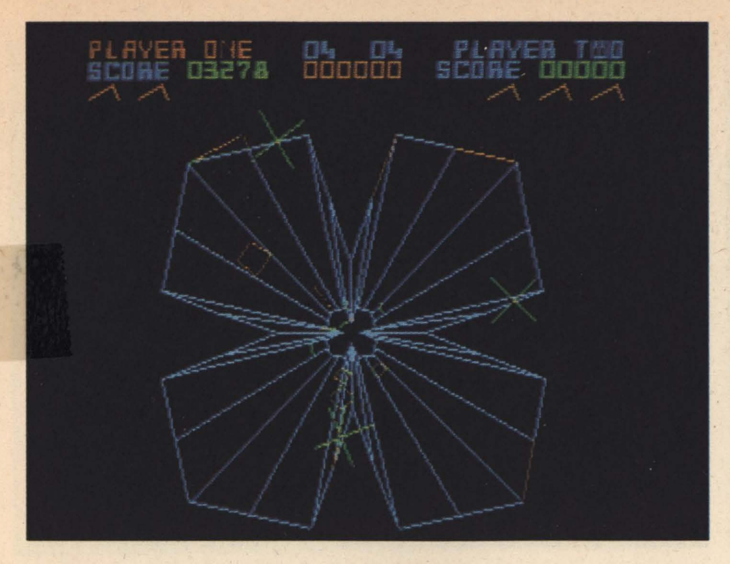
Spielerisch ist Ikari Warriors ein Leckerbissen für alle, die vor besagten Handlungs-Greueltaten nicht zurückschrecken und ein gepflegtes Action-Spiel schätzen. Ballern mit Abwechslung ist angesagt. Der Unterhaltungswert kennt keine Grenzen, wenn man einen Panzer kapert. Nahezu unverwundbar tuckert man alles über den Haufen – ein Heidenspaß! Das rauhe Vergnügen verdoppelt sich im hervorragenden Zwei-Spieler-Modus.

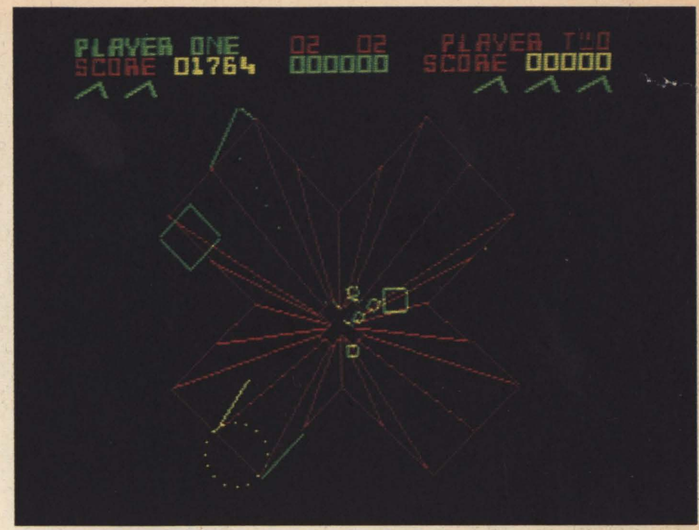
Im Gegensatz zu Gregor halte ich Ikari Warriors trotz inhaltlicher Bedenken für ein gutes Spiel. Meinem imaginären 8jährigen Sohnemann würde ich die Kassette aber offengestanden nicht unbedingt in die Hände drücken – ein wenig grausam ist die Angelegenheit schon. (hl)



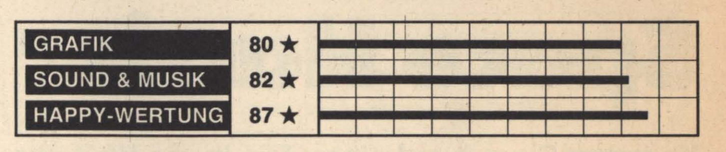
Ich hatte eigentlich gehofft, daß brutale Baller-Spiele endlich der Vergangenheit angehören, doch dann flatterte uns Ikari Warriors auf den Tisch. Ich weiß nicht, was sich die Programmierer dabei denken (oder ob sie beim Entwickeln eines solchen Spiels überhaupt mal denken), aber ich halte Ikari Warrior für schlichtweg geschmacklos.

Sieht man davon ab, kann das Spiel auf dem Schneider durchaus überzeugen. Das Scrolling ist gut gemacht, und auch an Spielelementen mangelt es nicht. Besonders gut – sofern man den Ausdruck bei diesem Spiel verwenden darf – ist der Zwei-Spieler-Modus. Was man hier an Kreativität hineingesteckt hat, hätte man auch in die Spielidee investieren sollen. Hätte man die lebensechten Soldaten durch Roboter, springende Bälle oder von mir aus auch Vampire ersetzt, wäre am Ende ein überdurchschnittliches Action-Spiel herausgekommen. Doch wenn ich in der Anleitung Sätze wie »Gnade ist hier fehl am Platz – Du bist ein Ikari-Kämpfer« lese, vergeht mir schnell die Lust am Spielen. Das liegt nicht an der technischen Qualität des Programms, sondern an der offensichtlichen Gewaltverherrlichung. (gn)





Tempest



GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	82 ★	
HAPPY-WERTUNG	87 ★	

Damit der Verkehr in der Galaxis nicht zusammenbricht, müssen Sie die Hyperraum-Autobahnen von seltsamen Erscheinungen befreien.

Schneider CPC (Spectrum)
Electric Dreams
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Auch in ferner Zukunft wird der intergalaktische Verkehr noch über Autobahnen abgewickelt. Allerdings sind diese Autobahnen im vierdimensionalen Hyperraum angesiedelt und verbinden nicht nur Städte, sondern ganze Sternsysteme und Galaxien.

Seit kurzem sind diese Autobahnen aber sehr gefährlich geworden. Seltsame physikalische Erscheinungen leiten auf den Autobahnen fahrende Schiffe ins Ungewisse. Das kann spätestens dann sehr unangenehm werden, wenn die neue Autobahn-Abfahrt mitten in einen Planeten führt. Klar, daß das nicht so weitergehen kann.

Sie schwingen sich in eine Räummaschine, die am Rande einer Autobahn hin- und herfahren, diese aber nicht betreten kann. Die Autobahn besteht aus mehreren Fahrspuren, die sich zu seltsamen dreidimensionalen Gebilden zusammenschließen.

Vom anderen Ende der Autobahn kommen nun die wesenhaften Erscheinungen auf Sie zu. Da wären zunächst mal die »Fuseballs«, die wie kleine Kreuze aussehen und langsam auf einer Fahrspur auf Sie zuwandern. Dazu gesellen sich die »Walkers«, kleine Striche, die immer von einer Spur auf die andere klappen und sich dabei gleichzeitig zu Ihnen vorarbeiten. Eine Berührung mit diesem Ding legt Ihre Räummaschine lahm, so daß Sie eine neue aus dem Lager holen müssen.

Zur Wehr setzen können Sie sich mit einer Kanone, die kleine Negations-Partikel auf die Fahrspuren schleudert. Für Notfälle gibt es noch den Super-Zapper, der die gesamte Autobahn für einen Augenblick lang räumt. Allerdings kann er nur einmal pro Autobahn eingesetzt werden.

Nach den ersten geräumten Bahnen kommt ein neuer Gegner, der »Tanker«, hinzu. Ein Tanker wird bei einem Treffer nicht vernichtet, sondern spaltet sich in viele kleine achtarmige Fuse Balls auf. Diese rasen sehr schnell auf Sie zu und müssen sofort vernichtet werden. Sollte ein Tanker bis zu Ihrem Ende der Bahn gelangen, werden zwei Walker daraus, die sich auf dem Rand bewegen und nur durch gutes Timing überwunden werden können. Sie haben also eine ganze Menge zu tun, bevor alle 99 Bahnen gereinigt sind. (bs)

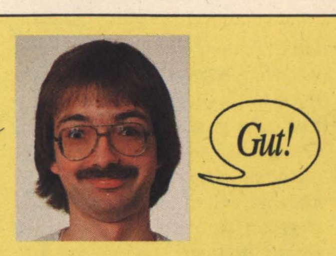


Das nenne ich ein Action-Spiel! Abstrakte, auf das Notwendigste beschränkte Bildschirmdarstellung, die trotzdem zu einer ausgetüftelten Hintergrund-Geschichte paßt. Mannigfache Gegner, die alle verschiedene Strategien erfordern. Und, nicht zuletzt, so viel Action, daß man wirklich Angst um seine Tastatur haben muß. Tastatur? Ja, Tastatur! Denn Tempest läßt sich zwar mit dem Joystick spielen, was sich bei der Jagd nach High-Scores aber nicht unbedingt empfiehlt.

Damit Sie mal alle 99 Strecken sehen können, dürfen Sie sich vor Spielbeginn eine heraussuchen. Trotzdem kommen erst die einfachen Gegner. Wenn Sie sich allerdings einige Screens vorgearbeitet haben, müssen Sie in den folgenden Spielen nicht ganz von vorne anfangen.

Eines darf man auf jeden Fall getrost vergessen: daß Tempest eine Spielautomaten-Umsetzung ist. Die Schneider-Version spielt sich jedenfalls so, als ob Tempest schon immer für den Schneider entwickelt worden wäre.

Programmiert wird zwar, doch noch steht nicht fest, ob beispielsweise eine C64-Version technisch überhaupt möglich ist. (bs)

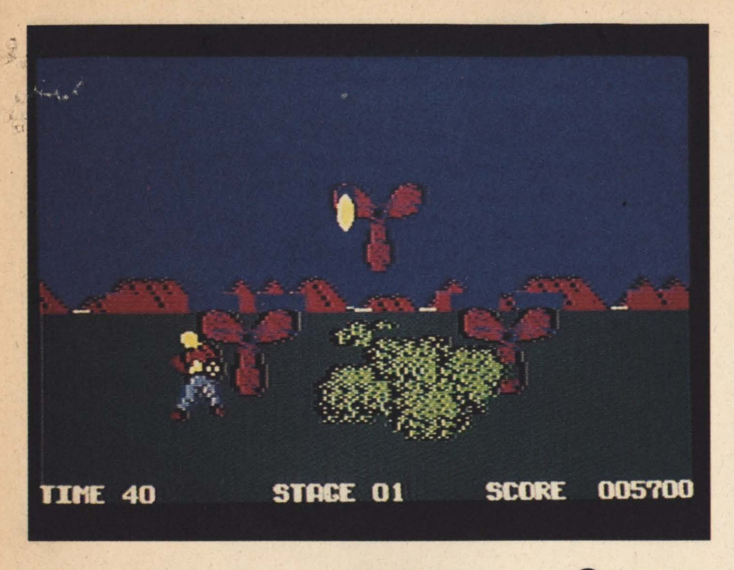


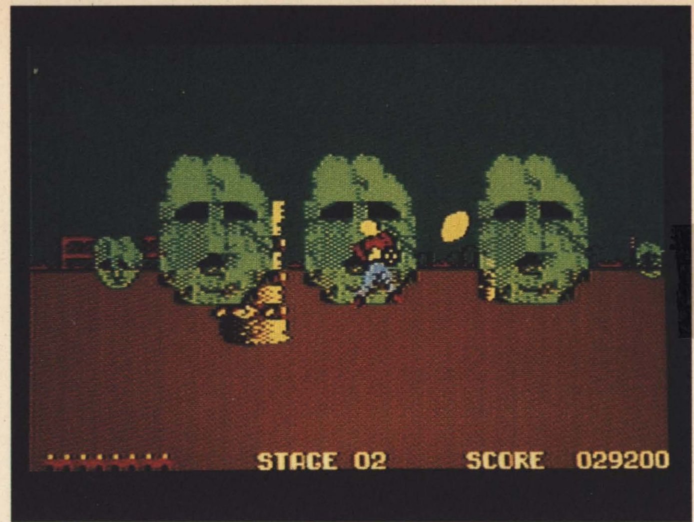
Tempest und der Schneider haben sich gesucht und gefunden. Ich kenne kaum ein anderes Spiel, das diesen Computer so geschickt ausnutzt. Die abstrakte, aber sehr wirkungsvolle 3D-Vektorgrafik erreicht ein Heidentempo. Der Sound ist eine herrliche Mischung aus allen möglichen »Zapps«, »Ka-Wumms« und »Zack-Boings«, die man sich nur wünschen kann. Wer seinen Schneider liebt, sollte ihn allein wegen dieses Spiels an eine Stereo-Anlage stöpseln – die Nachbarn werden sich freuen!

Ich glaube, daß man Tempest gespielt haben muß, um die Faszination mitzubekommen, die von dem Programm ausgeht. Tempest macht einfach Laune; es ist ein erfrischend sinnloses Demolations-Vergnügen.

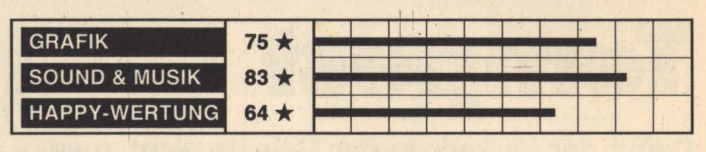
Dieses Programm kann man auch denjenigen empfehlen, die bei Schießspielen sonst immer etwas wegen Bildschirm-Brutalitäten zurückschrecken. Viel abstrakter als Tempest kann ein Action-Spiel aber gar nicht sein. Schade nur, daß man von der angekündigten C64-Umsetzung bis heute nichts gehört, geschweige denn gesehen hat. Es ist nicht auszuschließen, daß gar keine erscheinen wird.

(hl)





Space Harrier



Kommen Sie mit auf einen Trip in die Welt der Phantasie, wo Sie gegen Drachen kämpfen und auch sonst Ihren Wagemut beweisen müssen.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Elite Systems
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Im Jahre 1986 machte ein Automat in den Spielhallen besonders viel Furore. »Space Harrier« war sicherlich das Effektvollste, was bis dahin unter den Automaten zu finden war. Dabei ist das Spielprinzip recht simpel: Sie verkörpern einen Sternen-Söldner, der mit einer Rückentornister-Rakete und einer Laserkanone ausgestattet ist, so daß er über dem Boden schweben und schießen kann. Nun kommen Ihnen aber in flotter 3D-Grafik Horden von Gegnern entgegen, die Sie alle vernichten sollen.

Bei der Heimcomputer-Version mußten aus Speicherplatz-Gründen einige Feinheiten und Bonus-Screens des Automaten entfallen, auf die wir hier auch nicht näher eingehen wollen.

Jede der zwölf Zonen hat einen eigenen Namen. Die erste heißt Moot. Hier gibt es, neben vielen Bäumen und Büschen, einige fliegende Felsen und zwei verschiedene Typen von angreifenden Raumschiffen. Die im Weg stehenden Büsche und Felsen kann man jederzeit vernichten. Sollte der Space Harrier gegen eines der Hindernisse prallen, verliert er ein Leben. Nach etwa einer Minute hat man sich durch diese Zone gekämpft und schwebt einem großen Drachen entgegen, der immer wieder auf den Spieler zustößt und ihn mit Feuerbällen zu treffen versucht. Nur wenn man diesen Drachen mehrere Male am Kopf erwischt, kann er vernichtet werden.

Die zweite Zone namens Geeza ist schon schwerer für den Space Harrier, da es hier Steinsäulen gibt, die nicht zerstört werden können. Noch dazu gibt es hier riesige Steingesichter, die dem Spieler Raketen entgegenschleudern. Am Ende von Geeza wartet ein Ring aus fünf Steinköpfen auf den Spieler.

Amar ist der reinste Hindernislauf, da die beiden neuen Elemente, Türme und Kristalle, nicht vernichtet werden können. Allerdings gibt es Punkte für das Treffen der Kristalle. Am Ende wartet ein doppelköpfiger Drachen.

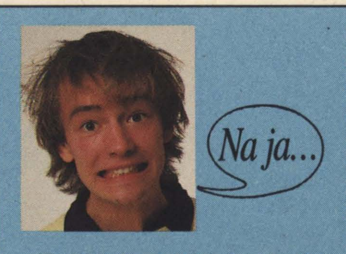
In den weiteren Zonen kommen dann zwar noch einige neue Elemente dazu, im großen und ganzen wiederholen sich aber die Geschehnisse der ersten drei Spielstufen. Hat man glücklich alle zwölf Zonen überwunden, beginnt das Spiel von neuem im ersten Level. (bs)



Es ist schon ein Erlebnis, in einer Spielhalle Space Harrier zu spielen. Wahnsinnige 3D-Grafik, flotte Stereo-Musik und die Hydraulik, die es notwendig macht, sich im Automaten anzuschnallen, um nicht rauszufallen. All dies sind Dinge, die der C64 halt nicht bieten kann. Hier bleibt vom Automaten nur die Spiel-Idee übrig, und die wurde nicht gerade ideal umgesetzt.

Den Hut ziehen muß man vor der Geschwindigkeit, mit der sich die Objekte auf den Spieler zubewegen. Ein so schnelles 3D-Spiel habe ich bisher nur einmal gesehen (das gute alte »Encounter«). Geschwindigkeit ist aber nicht gleichbedeutend mit Qualität. Die Objekte sehen teilweise nämlich ziemlich mickrig aus, als hätte der Programmierer sie selbst gezeichnet. Dafür ist die Musik eine sehr ordentliche Umsetzung des Automaten-Themas.

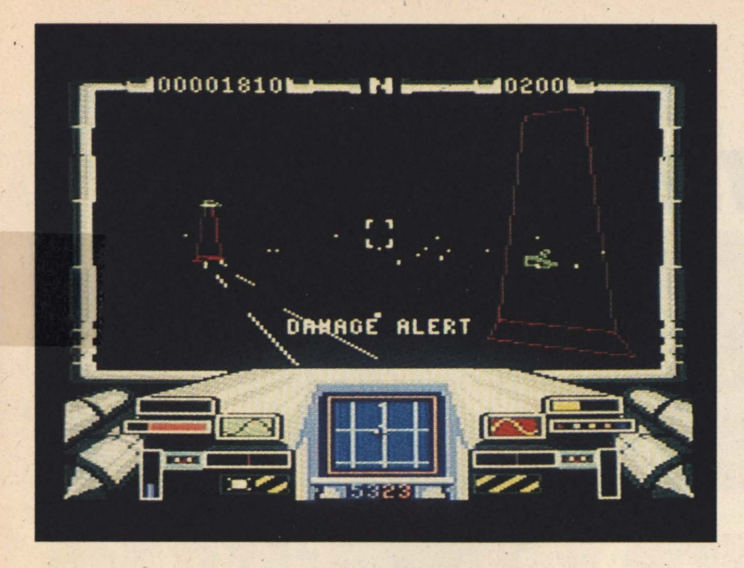
Spielerisch gibt sich Space Harrier als reinrassiger Reaktionstest, der manchmal aber wieder viel zu schnell und damit zum Glücksspiel wird. Wer aber mal richtig Dampf am Bildschirm ablassen will und nicht auf einer originalgetreuen Automaten-Umsetzung besteht, der wird sicher gerne ein Spielchen mit Space Harrier wagen. (bs)



Es gibt tatsächlich Leute, die die Automaten-Version von Space Harrier nicht kennen, und zu denen gehöre ich. Ich kann mich daher nicht für die Supergrafik, den Hydraulikstuhl und die Disco-Musik dieses Wundergeräts begeistern, sondern muß mich am Heimcomputerspiel orientieren.

Was ich da zu sehen bekomme, haut mich nicht gerade vom Hocker – zumindest nicht vor Begeisterung! Space Harrier ist für mich unspielbar schnell. Säulen, Steine und Figuren kommen mit einer unglaublichen Geschwindigkeit auf einen zu, so daß man kaum Zeit zum Reagieren hat. Oft ging mir ein Leben flöten, ohne daß ich überhaupt wahrgenommen hatte, was passiert war. Höchst originell, wirklich! Leute die unter chronischem Adrenalinmangel leiden, sollten ihr Glück bei Space Harrier mal versuchen.

Ohne die programmiertechnische Leistung von Chris Butler schmälern zu wollen, frage ich mich, wo der tiefere Sinn dieses Spiels liegt. Die Grafik ist gut, aber der Spielwitz geht gegen Null. Rennen und Schießen, Rennen und Schießen, Gähnen und Computer abschalten. (gn)





Starglider

GRAFIK	86 ★	
SOUND & MUSIK	71 ★	
HAPPY-WERTUNG	76 ★	

Ein einzelner kleiner Gleiter ist die einzige Chance, um einen ganzen Planeten von einer gefährlichen Invasions-Flotte zu befreien.

Atari ST (Amiga, C64, Schneider CPC, Spectrum, Spectrum 128, MS-DOS) ★ Rainbird 49 Mark (Kassette), 69 bis 89 Mark (Diskette)

Der Planet Novenia scheint der sicherste im ganzen Universum zu sein. Die Novenianer haben nämlich ein narrensicherers Abwehrsystem entwickelt, das jeden Angreifer innerhalb von Sekundenbruchteilen aus dem Verkehr zieht. Riesige Raumschiffe, genannt Sentinels, durchkreuzen das novenianische Sonnensystem und wachen über den Planeten.

Doch dieses Abwehrsystem hat eine einzige Schwachstelle: Seltsame Weltraumvögel, die Starglider, durchstreifen das Sonnensystem. Die novianische Ökologie-Partei bestand nun darauf, daß in die Sentinels eine Sicherheitssperre eingebaut wurde, die verhindert, daß die Starglider aus Versehen angegriffen werden.

Dies hat nun der schurkigste Schurke des bekannten Universums herausgekriegt.

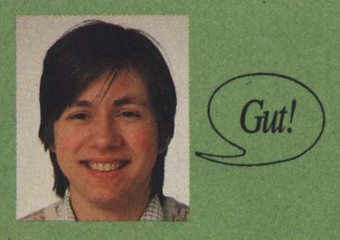
Herman Kruud hatte schon drei erfolglose Expeditionen nach Novenia unternommen; jedesmal hatten ihn die Sentinels abgefangen. Doch diesmal hat Kruud seine egronische Flotte verkleidet. Alle seine Raumschiffe sehen wie gigantische Starglider aus. Seine Rechnung geht auf - die Sentinels lassen ihn ungehindert passieren.

Novenia wäre nun dem Untergang geweiht, doch da entdeckt man auf einer Mondbasis ein Museumsstück eines alten, bewaffneten Planetengleiters, dem AGAV. So besteigt denn auch ein wackerer Held das alte Gefährt und macht sich auf den Weg, das Flaggschiff der Flotte, zu vernichten und somit den Feind zu vertreiben.

Doch noch während der AGAV startklar gemacht wird, stationieren die Egrons einiges an militärischem Gerät. So laufen gigantische Maschinen über die Planetenoberfläche, die Raketenwerfer hinterlassen. Laserstationen und Panzerfahrzeuge haben es auf Sie abgesehen, ebenso mehrere Typen von Planeten-Gleitern und schwebenden Minen.

An insgesamt vier Basen kann man neue Energie für Laser und Schutzschilde auftanken. Allerdings gibt es hier keinen Sprit für den Motor, den kann man sich nur durch ein waghalsiges Manöver in Bodenhöhe besorgen.

Die Atari ST-Version benötigt TOS im ROM und läuft sowohl auf Farb- als auch auf Schwarzweiß-Monitoren. (bs)



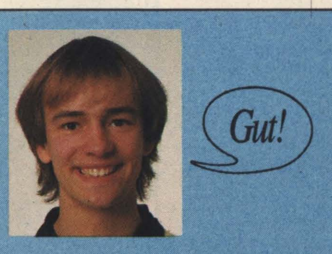
Gut!

Starglider erregte schon vor seinem Erscheinen viel Aufsehen. Wurde auf irgendeiner Messe eine kurze Vorab-Demonstration gezeigt, bildeten sich sofort Menschentrauben um den Atari ST. Kein Wunder, denn Starglider nutzt die Rechengeschwindigkeit des 68000-Prozessors aus und zaubert eine 3D-Grafik auf den Schirm, die man sonst nur von Spielhallenautomaten wie »Star Wars« kennt.

Nun, meiner Meinung nach ist Starglider nicht optimal, aber zumindest sehr gut. Eine Schwachstelle ist beispielsweise der hohe Schwierigkeitsgrad, der auch Profis zu schaffen macht.

Besonders gut gefällt mir im übrigen die Dokumentation, die einen ganzen Kurzroman, ein Poster sowie ein sehr gut geschriebenes Handbuch enthält. Allerdings ist die deutsche Übersetzung teilweise etwas unglücklich, das englische Original hat mir jedenfalls wesentlich mehr zugesagt.

Kleine Warnung am Rande: Die C64-Version ist wahnsinnig langsam und dadurch fast unspielbar, die Schneider- und Spectrum-Versionen allerdings sind recht gut. (bs)



Gut!

Starglider ist irre schnell - zumindest auf dem ST (rechtes Bildschirmfoto) -, was einen Großteil seiner Faszination ausmacht. Auf dem C64 (linkes Bildschirmfoto) verliert Starglider deshalb seinen Reiz, weil die Grafik hier ziemlich träge ausfiel. Auf dem ST macht das Fliegen über den Planeten aber wirklich Spaß, zumal man ziemlich gefordert wird. Bei der Masse von Gegnern muß man ständig auf der Hut sein und gleichzeitig darauf achten, die richtigen Ziele zu treffen. Und das ist wirklich nicht leicht, wenn man von vier Lasern ins Kreuzfeuer genommen wird.

Leider ist alles nur in Vektorgrafik dargestellt, was aber aus der Nähe auch ganz gut aussieht. Durch die vielen Punkte, die den Boden darstellen sollen, entsteht für meinen Geschmack an einigen Stellen ein undurchschaubares Linien-, Punkte- und Farbgemenge, das mich mehr an ein abstraktes Kunstwerk erinnert als an ein Spiel.

Was mir sehr gut gefallen hat, ist die Anleitung mit dem Roman zum Spiel. Die Story allein ist fast schon ein Grund, sich Starglider zu kaufen. Die Dokumentation und die Beilagen sind wirklich vorbildlich und schaffen viel Atmosphäre. (gn)

Nach wie vor:

Unschl

Spitzen-Software von Markt&Te

MicroPro. ASHTON·TATE MICROSOFT.

WordStar, dBASE II, MULTI

WordStar 3.0 mit MailMerge
Ein Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen, der Ihnen bildschirmorientierte Formatierung, deutschen Zeichensatz und DIN-Tastatur sowie integrierte Hilfstexte bietet. Mit MailMerge können Sie Serienbriefe mit persönlicher Anrede an eine beliebige Anzahl von Adressen schreiben und auch die Adreßaufkleber ausdrucken.

dBASE II, Version 2.41
dBASE II, das meistverkaufte Programm unter den Datenbanksystemen, eröffnet Ihnen optimale Möglichkeiten der Daten- und Dateihandhabung. Einfach und schnell können Datenstrukturen definiert, benutzt und geändert werden. Der Datenzugriff erfolgt sequentiell oder nach frei wählbaren Kriterien, die integrierte Kommandosprache ermöglicht den Aufbau kompletter Anwendungen wie Finanzbuchhaltung, Lagerverwaltung, Betriebsabrechnung usw.

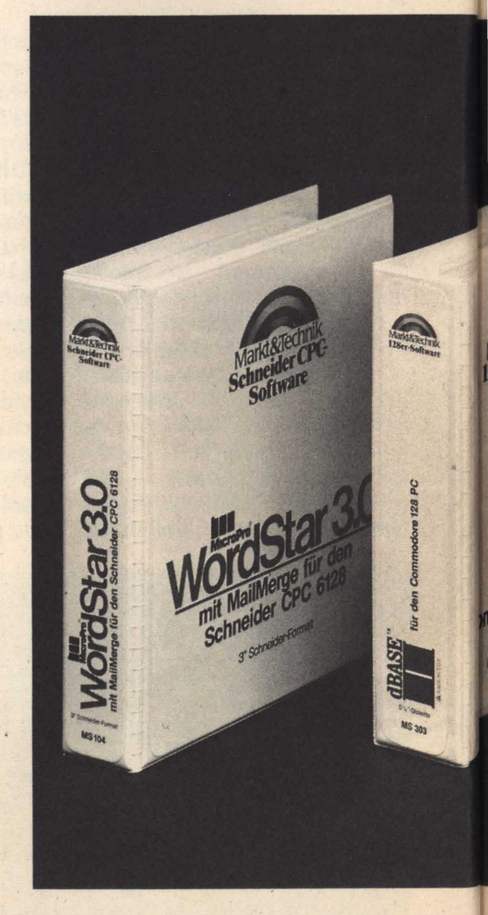
MULTIPLAN, Version 1.06
Wenn Sie die zeitraubende manuelle Verwaltung tabellarischer Aufstellungen mit Bleistift, Radiergummi und Rechenmaschine satt haben, dann ist MULTIPLAN, das System zur Bearbeitung »elektronischer Datenblätter«, genau das Richtige für Sie! Das benutzerfreundliche und leistungsfähige Tabellenkalkulationsprogramm kann bei allen Analyse- und Planungsberechnungen eingesetzt werden.

Sie erhalten jedes **WordStar-, dBASE II- und MULTIPLAN-Programm** für Ihren Schneider-Computer oder Commodore 128 PC fertig angepaßt (Bildschirmsteuerung). Jeweils Originalprodukte! Jedes Programmpaket enthält außerdem ein ausführliches Handbuch mit kompakter Befehlsübersicht.

Version	Format	Bestell-Nummer		
		WordStar	dBASE	Multiplan
Schneider CPC 464*/664*	3"	50101	50301	50201
Schneider CPC 464*/664*	5¼"	50102	50302	50202
Schneider CPC 6128	3"	50104	50304	50204
Schneider Joyce	3"	50105	50305	50205
Commodore 128	5¼"	50103	50303	50203

*dBASE II und MULTIPLAN für die Schneider CPC 464/664 sind nur lauffähig mit einer Speichererweiterung auf mindestens 128 Kbyte und einer CP/M-Version für 62 Kbyte.

Für Atari ST
WordStar 3.0 (50106, DM 199,-*), dBASE II (50306, DM 348,-*)



Diese Markt & Technik-Softwareprodukte erhalten Sie in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser, bei Ihrem Computerhändler, im Buchhandel oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse.

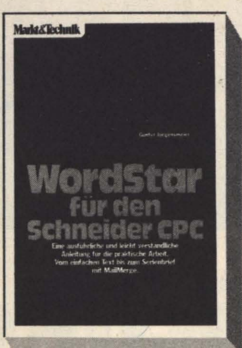
702201

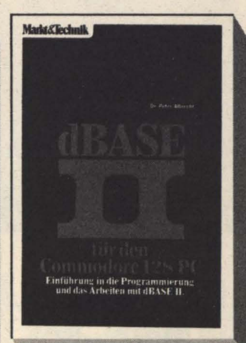
agbar!

hnik

LAN – für CP/M Computer









Jedes Buch kostet
DM 49,–
(sFr. 45,10/öS 382,20)
Erhältlich bei Ihrem Buchhändler.

Und dazu die weiterführende Literatur:

WordStar für den Schneider CPC
Best.-Nr. 90180, ISBN 3-89090-180-8
WordStar für den Commodore 128 PC
Best.-Nr. 90181, ISBN 3-89090-181-6
dBASE II für den Commodore 128 PC
Best.-Nr. 90189, ISBN 3-89090-189-1
dBASE II für den Schneider CPC
Best.-Nr. 90188, ISBN 3-89090-188-3
MULTIPLAN für den Schneider CPC
Best.-Nr. MT 835, ISBN 3-89090-186-7
MULTIPLAN für den Commodore 128 PC
Best.-Nr. MT 836, ISBN 3-89090-189-1

Hardware-Anforderungen für Schneider-Computer:
Schneider CPC 464, CPC 664, CPC 6128, Joyce, beliebiger Drucker mit Centronics-Schnittstelle.

Hardware-Anforderungen für Commodore 128 PC:
Commodore 128/128 D, Diskettenlaufwerk, 80-Zeichen-Monitor, Commodore-Drucker oder Drucker mit Centronics-Schnittstelle (ohne zwischengeschaltetes Interface).

Übrigens gibt es WordStar, dBASE und MULTIPLAN auch für NDR-Computer. Zu beziehen bei Graf Elektronik Systeme GmbH, Magnusstraße 13, 8960 Kempten.



Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH–6300 Zug, Tel. (042) 415656
Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH., Alser Str. 24, A–1091 Wien, Tel. (0222) 481538–0

Geschicklichkeit

Gute Zeiten für Joystick-Artisten: Action- und Geschicklichkeits-Spiele stehen mehr denn je im Rampenlicht. Die Rubriken mit diesen beiden Genres sind die mit Abstand umfangreichsten in diesem Sonderheft, wenn man vom Genre-Mischmasch bei »Rest der Welt« einmal absieht.

Daß es bei diesen Programmen vor allem auf gute Reaktionen ankommt, ist klar. Aber wie unterscheiden wir Action- und Geschicklichkeits-Spiele voneinander? Ganz einfach: Beim Action-Spiel wird in erster Linie geschossen. Das soll nicht ausschließen, daß man bei einem Geschicklichkeits-Spiel auch mal auf den Feuerknopf drückt, aber darauf basiert eben nicht das gesamte Spielprinzip (Paradebeispiel: »Firelord«).

Freilich sind die Grenzen zwischen den Genres fließend und es gibt sicher das eine oder andere Programm in dieser Rubrik, das man mit viel gutem Willen der Action-Abteilung hätte unterjubeln können und umgekehrt.

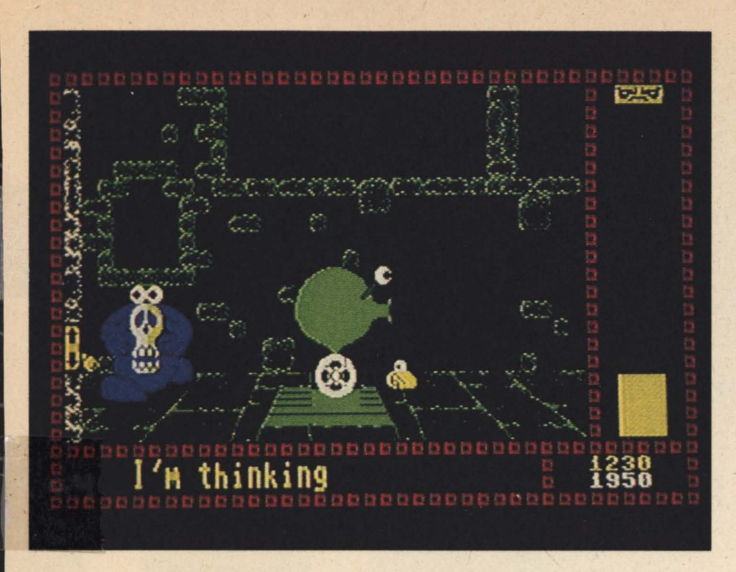
Modische Trends sind auch bei den Geschicklichkeits-Spielen zu bemerken. Während die Simulationen immer militärischer, die Billig-Spiele immer besser und Action-Spiele meist von Spielautomaten umgesetzt werden, ist bei der Abteilung Geschicklichkeit Nostalgie angesagt. Ein Super-Oldie der Spiele-Szene, das gute alte »Breakout«, stand Pate für eine ganze Reihe von neuen Programmen. Daß man das Breakout-Spielprinzip (Kurzform: Spieler steuert Schläger, mit dem er einen Ball im Spiel halten muß, der eine Mauer Stein für Stein abträgt) ordentlich aufpeppen kann, hat zuerst der Automatenhersteller Taito erkannt. Die schlauen Japaner reicherten die alte Spielidee um einige nette Extras an. Neuheit Nr. 1: Es gibt mehrere Bilder, die sich im Aufbau stark voneinander unterscheiden. Neuheit Nr. 2: Es gibt Spezialsteine, die man mehrmals treffen muß. Neuheit Nr. 3: Es gibt auch bestimmte Steine, durch die der Schläger mit Zusatzfunktionen ausgestattet werden kann. Nun mixte man diese Zutaten zusammen, ließ zusätzlich noch ein paar Sprites über die Mattscheibe huschen und fertig war das »neue« Superspiel. Man gab ihm den Namen »Arkanoid« und von dort an wurde dieser Breakout-Enkel zum Spielhallen-Hit.

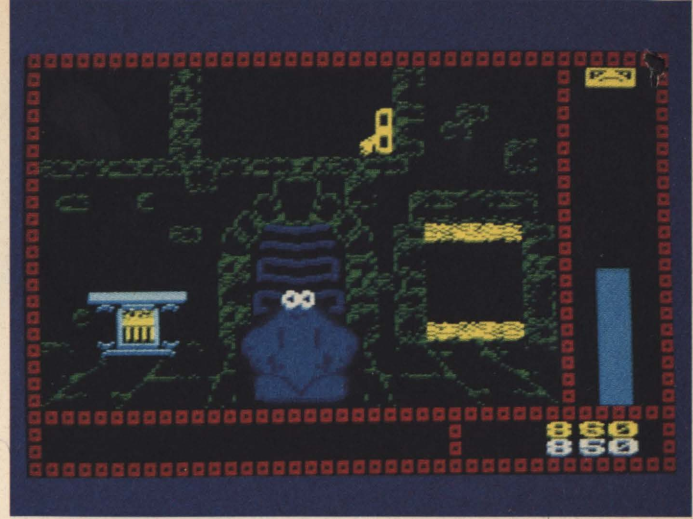
So idiotisch einfach das Spielprinzip, so sehr kann es fesseln. Wer's nicht glaubt, der probiere es unbedingt einmal aus. Die modernen Breakout-Programme, die wir in diesem Sonderheft testen, gehören zu den meistgespielten Programmen, die unsere Redaktion je erlebt hat.

Das Flaggschiff der Heimcomputer-Versionen ist freilich die offizielle Arkanoid-Umsetzung, die dem Automaten in nichts nachsteht. Speziell für Atari ST mit Monochrom-Monitor und Amiga gibt es das stark Arkanoid-inspirierte »Wall Breaker« und das 8-Bit-Programm »Krakout« ist auch nicht von schlechten Eltern.

Neben den modischen Arkanoid-Jüngern gibt es freilich noch die guten alten Action-Adventures und Geschicklichkeits-Spiele nach dem guten alten »Freß'-alles-auf-und-laß-dich-nicht-erwischen«-Prinzip. Und obwohl die Software-Szene ganz allgemein unter Ideenschwund leidet, gibt es nicht nur Varianten von betagten Spielideen. Ganz im Gegenteil, vor allem die spielerische Vielfalt ist sehr erfreulich. Wer sich nicht für den harten Action-Tobak begeistern kann, findet reichlich Gelegenheit, Joystick-Geschicklichkeit am Computer zu beweisen. Dabei werden die Fans von reinen Reaktionsspielen ebenso berücksichtigt wie die Tüftler, die gerne nebenbei ein wenig Denkfutter oder etwas zu kartografieren haben wollen. (hl)







Trapdoor

GRAFIK	71 ★
SOUND & MUSIK	39 ★
HAPPY-WERTUNG	72 ★

In diesem witzigen Spiel muß ein kleines Monster die seltsamsten Rezepte zusammenstellen.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Piranha
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Weit draußen in dunklen und gefährlichen Gegenden, in die niemand recht gerne geht, steht ein altes, verwunschenes Schloß. Hier wohnt ein Wesen, das überall nur als das »schlecht gelaunte Ding« bekannt ist. In den Kellern und Gewölben dieses Schlosses lebt einer der Diener dieses Dings: Berk, ein freundliches und liebenswürdiges blaues Monster, das sich als Koch für das Ding seinen Lebensunterhalt verdient.

Das schlecht gelaunte Ding gibt sich nun selbst ein Festbankett (zu dem auch sonst niemand eingeladen ist) und verspricht Berk eine große Belohnung, wenn er rechtzeitig die Speisen zu diesem Bankett fertigstellt. Im Endeffekt sieht das so aus: Das Ding brüllt Berk zu, was es gerne hätte und Berk muß das innerhalb von einigen Minuten zubereiten – sonst gibt es keine Belohnung.

In Berks Kellerküche sind fast immer alle wichtigen Zutaten vorhanden, die man zu einem feinen Monster-Schmaus braucht: ein Herd, ein Küchenlift, einige Töpfe und Flaschen sowie Würmer, seltsame Pflanzen mit Augäpfeln als Blüten und Geister aller Art.

Für jedes Gericht, das sich das Ding wünscht, gibt es eine Spezialzutat. An diese Zutaten kommt man nur heran, wenn man eine Falltür, eben die »Trapdoor«, öffnet. Dann erscheint zufallsgesteuert eines der vielen Wesen aus dem tiefsten Keller des Schlosses. Das kann sowohl die gewünschte Leckerei (beispielsweise kleine Kribbel-Krabbel-Würmer) als auch ein wütendes Monster sein. Klar, daß die zweite Gruppe von Wesen Berk bei der Arbeit eher hinderlich ist.

Berk ist nicht allein in seinem Keller, er hat auch einen guten Freund. Boni, der Totenkopf, muß früher mal einem recht gelehrten Menschen gehört haben, denn er kennt alle Rezepte auswendig und kann Berk oft einen guten Rat zur Zubereitung geben.

Je länger man spielt, desto schwerer wird es für Berk, die Rezepte auszuführen. So kommen dann auch viele Rätsel auf Berk zu; beispielsweise, wenn das Ding ein paar Spiegeleier haben möchte, im ganzen Keller aber nur ein komischer Vogel zu finden ist. Wie kriegt man nun das Ei aus dem Vogel? Unsere Fotos zeigen links die C64-, rechts die Schneider-Version. (bs)



Gut!

In England startete vor kurzem eine Fernsehserie namens »Trapdoor«, die die Abenteuer des kleinen Berks mit seinem Freund Boni beschreibt. Das Interessante daran ist: Das Spiel »Trapdoor« erschien in England schon einige Tage bevor die erste Folge dieser Serie lief.

Leider kommen wir hier in Deutschland nicht in den Genuß dieser Serie. Denn wenn sie so gut ist wie das Spiel, würde ich wohl kaum eine Folge verpassen.

Als erstes fällt bei Trapdoor die Grafik mit den ungeheuer großen, animierten Figuren auf. Die Animation ist zwar etwas ruckhaft, doch die Figuren sind überzeugend und detailreich gezeichnet, was diesen Umstand wieder ausgleicht.

Auch das Spielprinzip macht mir viel Spaß. Obwohl man im ersten Augenblick hinter Trapdoor ein Action-Adventure vermuten könnte, ist es doch wesentlich intelligenter gemacht und verbindet eine Prise Abenteuer mit viel Geschicklichkeit und nicht zuletzt Witz. Eine kleine Warnung: Obwohl man durch Bonis Hilfen relativ schnell hinter die einzelnen Rezepte kommt, wird es später doch ganz schön haarig, rechtzeitig mit dem Gericht fertig zu werden. (bs)



Geht so

Liebe auf den ersten Blick war Trapdoor bei mir wirklich nicht. Selbst der knuddelige Held des Spiels erweckte keine großen Erwartungen.

Wenn man sich intensiv mit dem Spiel beschäftigt, kommt man aber auf den Geschmack. Das liegt zum einen an der originellen Grafik mit den witzigen Spielfiguren, aber auch daran, daß man wirklich so ziemlich alles anstellen kann, was einem einfällt. Die Falltür ist ein Parade-Beispiel: Man öffnet sie und sofort kommen die Würmer angekrochen, die man zum Lösen der ersten Aufgabe braucht. Ein vorwitziger gelber Frosch frißt sie aber sofort auf. Also macht man die Falltür wieder zu und wartet, bis der Frosch draufhüpft. Nun reißt man die Luke erneut hoch und den Frosch haut es durch die Luft, bevor er unsanft durch die offene Falltür fällt. Deckel zu, und der Bursche ist gefangen.

Trapdoor ist eindeutig eines der besseren Action-Adventures. Obwohl es Spaß macht, wage ich den langfristigen Spielreiz etwas anzuzweifeln. Aber wer ein Geschicklichkeits-Spiel sucht, bei dem man ein bißchen denken muß, wird an dem Programm seine Freude haben. (hl)



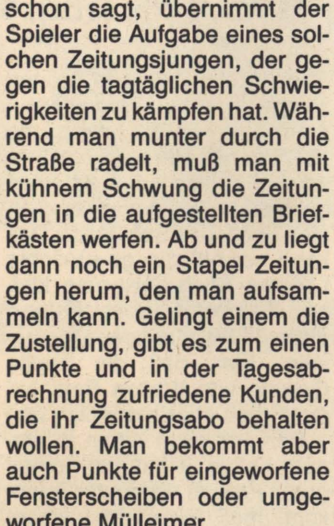


Paperboy

GRAFIK	52 ★
SOUND & MUSIK	67 ★
HAPPY-WERTUNG	53 ★

Ein munterer Zeitungsjunge sorgt in einer ruhigen Wohngegend für Aufregung.

C64 (Schneider CPC, Spectrum, C16)
Elite Systems
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



Paperboy ist eine der langerwarteten Automaten-Umsetzungen von 1986. Der Spielautomat war ein echter Renner. Er handelt von einem beliebten Nebenverdienst für Schüler: dem Austragen von Zeitungen. Alles was man dazu braucht sind ein Fahrrad, ein wenig Zeit und eine gute Kondition. Was hierzulande ein ganz geruhsamer Job ist, kann in Amerika schon etwas anstrengender werden. In einigen Spielfilmen konnte man schon die Sorte Zeitungsjungen sehen, die die neuesten Nachrichten nicht ordentlich in den Briefkasten legen, sondern vom Fahrrad aus vor die Haustür oder sonstwohin werfen.

Wie der Name Paperboy schon sagt, übernimmt der Spieler die Aufgabe eines solchen Zeitungsjungen, der gegen die tagtäglichen Schwierigkeiten zu kämpfen hat. Während man munter durch die Straße radelt, muß man mit kühnem Schwung die Zeitungen in die aufgestellten Briefkästen werfen. Ab und zu liegt dann noch ein Stapel Zeitungen herum, den man aufsammeln kann. Gelingt einem die Zustellung, gibt es zum einen Punkte und in der Tagesabrechnung zufriedene Kunden, die ihr Zeitungsabo behalten wollen. Man bekommt aber auch Punkte für eingeworfene Fensterscheiben oder umgeworfene Mülleimer.

Das zeigt schon, daß es um mehr geht, als einfach mit Zeitungen um sich zu werfen. Auf der Straße treiben sich nämlich einige merkwürdige Typen herum, die einen vom Rad holen wollen. Aber auch Mauern, hohe Bordsteine und Kanaldeckel führen zu einer ungewollten Unterbrechung der Fahrt. Wirklich lebensgefährlich wird es bei den Autos, denn unser Paperboy fährt auf der linken Straßenseite. Alle diese Hindernisse machen es schwer, ohne Sturz und Verletzung seine Arbeit auszuführen. Hat man eine Runde geschafft, darf man sich noch auf einem BMX-Übungsplatz vergnügen und dort über Schanzen und ähnliches springen. Hier kann man nochmal beweisen, daß man sein Rad wirklich beherrscht und Bonus-Punkte sammeln. Danach wird angezeigt, wieviele Leute tatsächlich die Zeitung erhalten und ihr Abonnement damit verlängert haben. Schließlich geht es am nächsten Tag etwas schwieriger weiter. Rechts sehen Sie die C64-Version, links radelt der Paperboy vom C16.

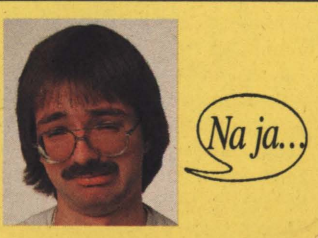
(gn)



Geht so

An sich ist die Spielidee von Paperboy wirklich gut und weicht von den meisten Geschicklichkeits-Spielen ab. Doch auf dem C64 bietet sich da ein etwas trauriges Bild, denn die Grafik ist deutlich hinter meinen Erwartungen zurückgeblieben. Ich würde Paperboy in dieser Hinsicht das Prädikat »lieblos« verleihen.

Die Musik gefällt mir schon besser, besonders die Melodie, die beim Eintrag in die High-Score-Liste gespielt wird. Was mir aber ganz und gar nicht behagt, ist die Steuerung und die Geschwindigkeit der Gegner. Sie machen Paperboy an einigen Stellen fast unspielbar, weil man kaum ein Chance hat. Das einzige was hilft, ist das Auswendiglernen der Angriffsmuster. Da das Spiel an sich immer gleich ist, kommen alle Hindernisse in der gleichen Art immer an den gleichen Stellen. Wenn man lang genug gespielt hat, weiß man, was wo kommt, und kann sich darauf einstellen. Unter einem abwechslungsreichen Spiel verstehe ich etwas anderes. So hält sich meine Begeisterung für Paperboy in Grenzen. Wer sich aber gerne mit solchen Aufgaben beschäftigt, bekommt hier einiges geboten. (gn)



Na ja...

Paperboy gehörte für mich schon immer in die Kategorie »Spielautomaten, bei denen sich eine Umsetzung erst gar nicht lohnt«. Was ist denn so toll daran, Hindernissen auszuweichen und im richtigen Moment den Feuerknopf zu drücken, um Zeitungen zu verteilen? Das interessanteste am Automaten ist noch die Steuerung mit einem echten Fahrrad-Lenker.

Die Spectrum- und C16-Versionen sind insofern recht ordentlich, als sie technisch relativ viel aus den Computern herausholen. Die C64-Umsetzung von Paperboy, die mit zirka einem halben Jahr Verspätung erschien, ist allerdings ein Ärgernis. Am ausgeprochen mittelmäßigen Spielprinzip ist der Automat schuld, aber die Grafik gehört wirklich nicht zu den Ruhmestaten in der Computer-Geschichte. Was da teilweise an Sprites durch die Gegend läuft, möchte ich wirklich nicht in meiner Nachbarschaft haben (zum Beispiel die undefinierbare blaue Gestalt zu Beginn des zweiten Levels).

Mich ärgert die Tatsache, daß ein derart mäßiges Spiel durch den ganzen Promotion-Rummel hoch in die Charts gepuscht wurde, ganz gewaltig. (hl)





- Superbe Vektorgrafik
- Landkarte/Radar
- Nachrichtenbildschirm
- Defektenanzeige
- Kompass
- Radioaktivitätsmessung

*unverbindliche Preisempfehlung

Erhältlich als Cassette (DM 44,95*) und Diskette (DM 59,95*) für C-64. Schneider CPC Version in Kürze.

Wer wissen will, was wir außer CHOLO noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ __________ Ort ____________________

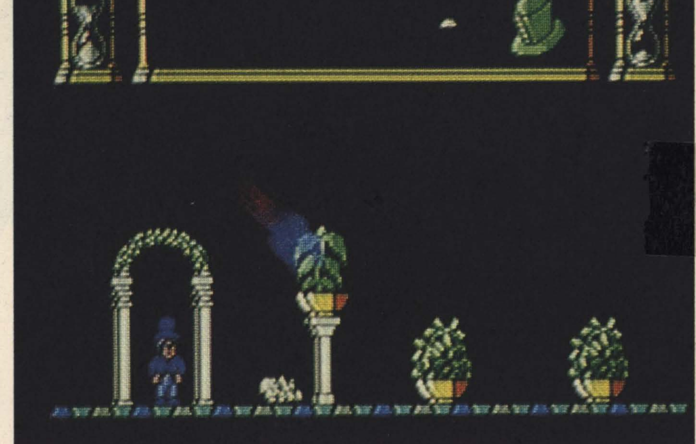
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

HAP SH 17/87





Heartland

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	68 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	

Der Zauberer mit dem Zylinder ist unterwegs. Sechs Seiten eines Buches muß er finden, um Heartland zu retten.

Spectrum (C64, Schneider CPC)
Odin
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

An einem regnerischen Tag kann man sich fürchterlich langweilen. Eine gute Gelegenheit, um den Dachboden zu erforschen! Neben allerlei Gerümpel liegt dort ein altes Buch, von dem keiner so recht weiß, wie es da hingekommen ist. Es erzählt die Geschichte vom sagenhaften Heartland. Dieser einst glückliche Ort wurde vom grausamen Midan heimgesucht. Der Lump hat ein Buch an sich gerissen, das vom guten Zauberer Eldritch stammt und hat daraus die letzten sechs Seiten gerissen und durch sechs falsche Seiten ersetzt. Die Legende besagt, daß die Fälschungen vernichtet und die sechs echten Seiten wieder gefunden werden müssen, um Midans Herrschaft zu brechen.

Die Geschichte ist nicht nur sehr spannend, sie hat auch verheerende Folgen. Eine magische Kraft geht von dem Buch aus und zaubert Sie plötzlich nach Heartland! Sie finden sich im Körper von Eldritch wieder, einem putzigen kleinen Kerl mit Zylinder und Watschelgang. Wo Not am Mann ist, kann man nicht tatenlos zu sehen. Also beginnen Sie Ihre Reise durch das Heartland, das aber von den bösen Gefolgsleuten Midans bevölkert wird, die bei Berührung Lebensenergie abzapfen. Je schwächer unser Held, desto vollständiger wird das Bild eines grausigen Totenschädels.

Durch das Aufsammeln von drei verschiedenen Waffenarten, deren Symbole durch die Luft sausen, kann Eldritch sich zur Wehr setzen. Mit dem Hut sind drei Treffer notwendig, um einen Gegner auszuschalten, mit einem Schwert zwei und mit dem Feuerball genügt ein Treffer. Doch Vorsicht, denn einige Schurken erwachen nach einer Weile wieder zum Leben.

Um die Mission zu erfüllen, muß man zuerst das Buch finden. Es flackert nämlich heftig, wenn man sich in einem Bild befindet, in dem eine Seite versteckt ist.

Bei diesem recht unkomplizierten Action-Adventure sind mal wieder Kartografierer gefragt. Das Spiel ist recht komplex und wimmelt nur so von Räumen, Liften, Ein- und Ausgängen. Man ist garantiert eine Weile beschäftigt, bis man alle guten Seiten gefunden und die bösen vernichtet hat. Unser linkes Bild zeigt die Spectrum-, das rechte die C64-Version.(hl)



Ha! Jetzt erwarten die meisten garantiert, daß ich diesen Kasten mit dem Satz »Ich mag eigentlich keine Action-Adventures« anfange. Das werde ich mir diesmal verkneifen, obwohl ich eigentlich wirklich keine... aber wie dem auch sei, vor Heartland ziehe ich trotzdem den Hut (bei diesem Spiel scheint mir ein Zylinder angebracht).

Ähnlich wie bei »Future Knight« liegt das Schwergewicht auf Action, doch Kartografieren und Aufsammeln von Gegenständen sind auch nötig, um das Spiel zu lösen. Die ganze Aufmachung ist sehr schön gelungen. Bei allen Versionen gibt es gute Grafik mit schöner Animation und auch die Musik kommt nicht zu kurz, was beim C64 zwangsläufig beeindruckender klingt als beim Spectrum.

Objektiv gesehen wäre Heartland eigentlich ein freundlicheres Gesicht wert, denn das Programm spielt sich wirklich sehr ordentlich. Aber da ich mich in diesem Kasten subjektiv austoben darf, bleibt bei mir als Fazit lediglich »Guter Durchschnitt«. Ich gehöre einfach nicht zu den Leuten, die nächtelang vor einem Spiel dieses Genres hängen können, ohne irgendwann einzudösen. (hl)

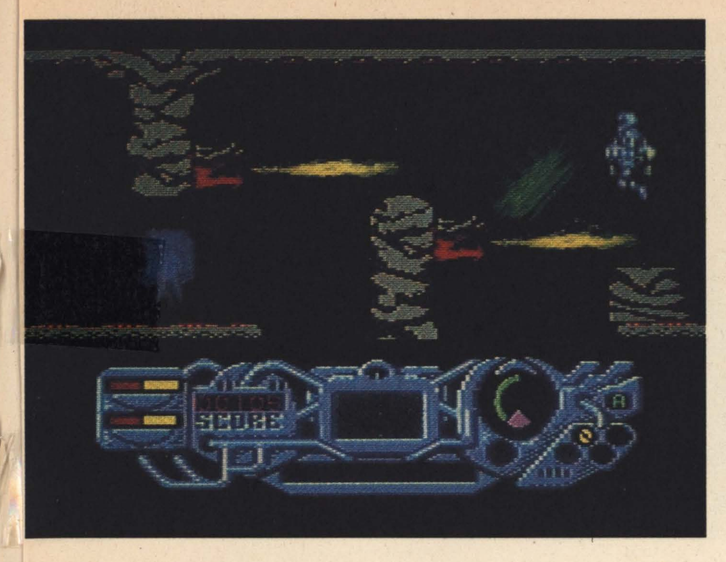


Heartland kriegt als allererstes einen Sonderpreis von mir, denn die vor mir liegende Anleitung der Diskettenversion läßt sich nur mit einem Rasterelektronen-Mikroskop entziffern. Ich wußte bisher nicht, daß es technisch überhaupt möglich ist, so kleine Buchstaben zu drucken. Vielleicht sollten wir das nächste Sonderheft auch so kleingedruckt gestalten. Wir würden dann mindestens fünf Tests auf einer Seite unterbringen – doch die könntet Ihr nur unter größeren Schwierigkeiten lesen.

Hinter einer in allen Versionen exzellenten Grafik verbirgt sich hier ein nicht allzu kompliziertes Sammel- und Schießspiel, das man unter der Rubrik Action-Adventure einordnen darf.

Neben dem Suchen nach den Buchseiten und dem konstanten Abwehren der immer wieder auftauchenden Gegner passiert wirklich nicht viel bei Heartland. Sehr schade, denn hinter so aufwendiger Grafik und auch guter Musik (C64-Version) vermutete ich zuerst ein tolles Spiel. Wer allerdings Spiele dieser Richtung mag, wird mit Heartland einen sehr schönen Vertreter dieses Genres finden. Ich mochte es nicht allzu sehr.

(bs)





Antiriad

GRAFIK	91 ★
SOUND & MUSIK	85 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

Steinzeit meets High Tech: Ein wackerer Krieger kämpft mit einem Superanzug gegen böse Invasoren einer fremden Welt.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Palace
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Im Jahre 2083 spitzt sich eine politische Krise auf der Erde gefährlich zu: Die Regierung des Süd-Sektors fordert den Nord-Sektor auf, sofort die Entwicklung eines Kampfanzugs namens »Anti-Rad« einzustellen. Im Norden ist man da natürlich ganz anderer Meinung und verkündet, daß der Süden ebenfalls an einem solchen Projekt arbeite. Die Verhandlungen am grünen Tisch bringen keine Einigung und der Atom-Krieg bricht aus.

Die Erde wird nahezu völlig verwüstet. Nur wenige Menschen überleben den schrecklichen Krieg. Friedlich führen sie ein einfaches Leben, doch eines Tages werden sie von Außerirdischen überfallen und versklavt. Die Invasoren zwingen die Menschen, Bodenschätze abzubauen.

In dieser verzweifelten Situatuation weihen die Mitglieder des Ältestenrats den jungen Krieger Tal in ein Geheimnis ein. Ein Anti-Rad-Kampfanzug hat den Atomkrieg überstanden. Wenn Tal ihn findet und vollständig aktiviert, hat er eine Chance, den Reaktor der Außerirdischen in die Luft zu jagen und so die Menschheit aus der Skalverei zu befreien.

Auf einem verwitterten Dokument ist eine Skizze des legendären Anzugs. Zwischen den Buchstaben R und A hat das Papier einen Riß, der wie ein I aussieht. Aus dem Anti-Rad-Anzug wurde so »Antiriad«, was zugleich auch der Titel dieses neuen Computerspiels ist.

Antiriad ist ein Action-Adventure, in dem Sie den Helden Tal steuern. Sie müssen zunächst einmal den Antiriad-Anzug finden, können aber damit nicht gleich den Reaktor zerlegen. Insgesamt fünf Einzelteile vom Schwerkraft-Verdränger bis zum Teilchen-Negator müssen erst noch gesammelt werden.

Natürlich wimmelt es in fast allen Bildern nur so von den obligatorischen Bösewichtern, deren Berührung an Tals Lebenskräften zehren. Durch das Werfen von Steinen kann er sich zur Wehr setzen. Wenn Tal im Besitz des Anzugs ist, kann er nicht nur fliegen, sondern auch eine ausgesprochen wirksame Laser-Kanone einsetzen.

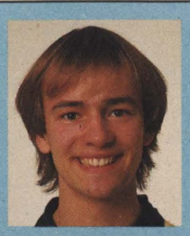
Unser Held muß oft sehr genau springen, um voran zu kommen. Neben Urwald-Biestern muß er sich auch vor den Roboter-Verteidigungsanlagen hüten. (hl)



Also mal ganz ehrlich: Spielerisch ist Antiriad eine eher dürftige Angelegenheit. Man rennt in der Gegend herum, zeichnet sich dabei womöglich eine Karte, sucht die richtigen Gegenstände für den Anzug und versucht schließlich, den Reaktor zu finden und lahmzulegen. Das ist zweifelsohne nicht sonderlich neu, aber in diesem Fall unheimlich gut gemacht. Allein der Vorspann ist eine Wucht: Allerfeinste Musik erklingt, während der Held Tal den Bildschirm betritt. Die Animation des Burschen ist eine Meisterleistung für sich. Bei jedem Schritt wehen sogar seine Haare im Wind!

Antiriad gehört zu den wenigen Spielen, bei denen alle Versionen gut gelungen sind. Meine Begeisterung über die Grafik gilt nicht nur für die C64-Version, sondern auch für die Schneider- und Spectrum-Umsetzungen, die den jeweiligen Computer gut ausnutzen.

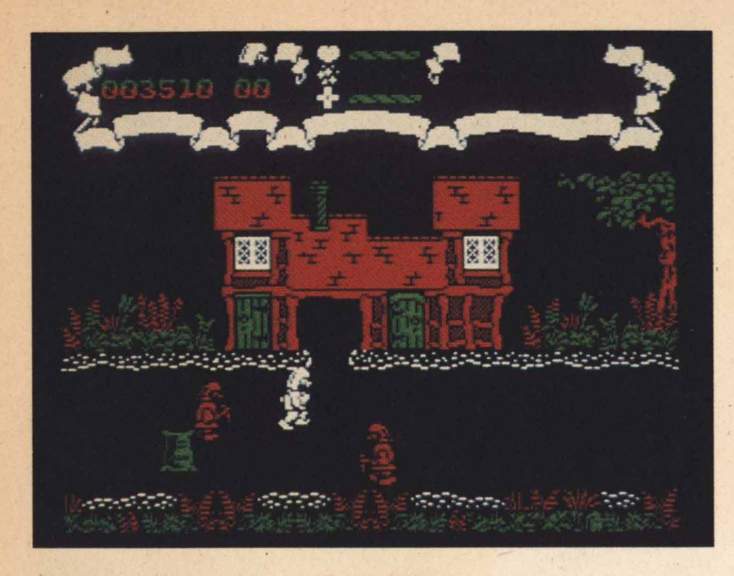
Wer von Action-Adventures noch nicht die Nase voll hat, sollte sich Antiriad dringend einmal ansehen. Der schöne deutsche Anleitungs-Comic, der dem Spiel beiliegt, rundet den positiven Gesamteindruck ab. Ein gutes Spiel mit noch besserer Aufmachung. (hl)

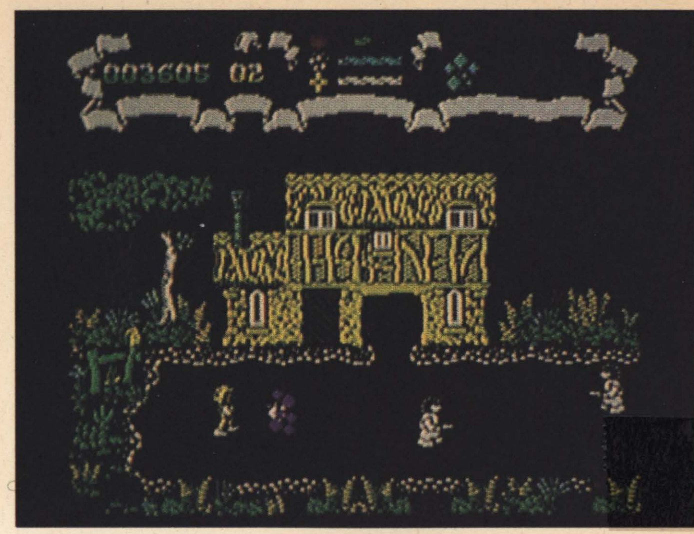




Man kann Palace Software nur beglückwünschen, daß sie bei Antiriad mit einem Comic-Zeichner zusammengearbeitet haben. Die Grafik hat im Vergleich zu früheren Spielen, wie zum Beispiel »Hexenküche«, deutlich an Qualität gewonnen. Es ist schon toll zu sehen, was sich so alles in den verschiedenen Bildern tummelt. Die zum Teil recht skurrilen Figuren gehören zum Besten, was mir bislang begegnet ist. Auch die Animation unseres Helden ist hervorragend gelungen. Allein der Titelfilm (»Anfangsbild« kann man das schon nicht mehr nennen) hat einen Preis verdient. Aber auch im Spiel hat man nicht mit Effekten gespart.

Bei Antiriad ist es gelungen, zwei unterschiedliche Spielprinzipien geschickt zu verbinden. Die Suche der Ausrüstungsteile hat meiner Meinung nach nicht allzuviel mit der Flugphase zum Reaktor zu tun, doch durch die gute Grundidee gehen beide Phasen harmonisch ineinander über. Dadurch ist Antiriad sehr flüssig zu spielen, wenngleich das permanente Umschalten zwischen den Räumen das Spiel in kleine Häppchen zerhackt. Etwas Scrolling würde dem Ganzen gut tun. (gn)





Firelord

GRAFIK	70 ★
SOUND & MUSIK	63 ★
HAPPY-WERTUNG	68 ★

Märchenhaft geht es bei Firelord zu. Befreien Sie das Volk von der bösen Königin!

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Hewson
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Wir befinden uns in der Zeit, als Männer noch Männer, Drachen noch Drachen und Computer noch nicht erfunden waren. Zu jener Zeit trug es sich zu, daß eine böse Königin mit dem Feuerstein das Land terrorisierte. Der Stein gab ihr die Macht über das Feuer. Sie begann das Land mit geisterhaften Abbildungen der Menschen, die Torot einst bewohnten, zu überziehen, so daß auch die letzten Einwohner nach und nach die unheimliche Gegend verließen.

Doch eines Tages kam Sir Galaheart des Weges, und eine Stimme forderte ihn auf, den Feuerstein wieder in die Hände des Drachens zurückzugeben, den ihm die böse Königin gestohlen hatte. Alles was er tun müsse, sei, vier Wunderdinge zu finden, die die ewige Jugend verleihen. Dafür würde die Königin den Stein hergeben.

Nun steht der arme Galaheart vor einem großem Problem, denn einerseits hat er vor den Geistern im Lande Torot Angst, andererseits weiß er nicht, wie die Stimme aus dem Nichts auf eine Ablehnung reagieren würde. Er macht sich also auf in den dunklen Wald, wo geheimnisvolle Gestalten in Massen herumlaufen. Auf den Wegen liegen, wie für Spiele dieses Genres typisch, Gegenstände herum, die man aufsammeln kann. Sie dienen als Tauschgut in den Hütten, die manchmal am Wegesrand auftauchen.

Betritt man ein Haus, sieht man den Bewohner und einige Sonderzeichen, die man durch einen Druck auf den Joystick aktiviert. Hier kann man seine Energie auffrischen, nützliche Dinge eintauschen, Tips erhalten oder sich den Durchgang zu anderen Teilen des Landes erkaufen. Hat man nichts zum Tauschen, kann man auch versuchen Sachen zu stehlen und muß dann einen Reaktionstest vor dem Richter erfolgreich bestehen. Verliert man hier, geht ein Leben flöten. In den Hütten heißt es schnell handeln, da man nur über eine begrenzte Tausch-Energie verfügt.

Firelord wird völlig mit dem Joystick gesteuert, so daß man die Tastatur ruhig zur Seite schieben kann. Man braucht sie nur, um mal eine Pause einzulegen. Ohne die Pause-Funktion wäre es auch schwierig, das Spiel bis zum Ende zu spielen, denn es ist sehr umfangreich. Auf dem rechten Bildschirmfoto sehen Sie die C64-Version, links die Schneider-Version. (gn)



Geht so

Es fällt schwer, etwas zu finden, was Firelord von anderen Action-Adventures unterscheidet. Hier wurde mal wieder ein altbekanntes Spielprinzip aufbereitet und in eine zugegebenermaßen gute Verpackung gesteckt. Mir ist angenehm aufgefallen, daß von der Stimmung her alles da ist, angefangen bei der Hintergrundstory bis zur Titelmusik. Auch optisch kann das Spiel gefallen. Die Geister sind sehr niedlich und auch die Landschaft entspricht meinen Vorstellungen vom Mittelalter. Leider sind die unfreundlichen Zeitgenossen sehr schnell und ziehen einem immer wieder Energie ab, ohne daß man sich richtig dagegen wehren kann. Sie tauchen schneller auf, als man reagieren kann. Ich persönlich habe etwas gegen so unberechenbare Figuren in Spielen, die mir keine echte Chance lassen. Ich kann nicht erkennen, was daran den Spielspaß steigern soll.

Durch das zusätzliche Spielelement mit den Hütten wollte man zwar etwas mehr Abwechslung in die Handlung bringen, doch mich kann das nicht überzeugen. Dafür ist sich alles in jeder Phase des Spiels zu ähnlich. (gn)

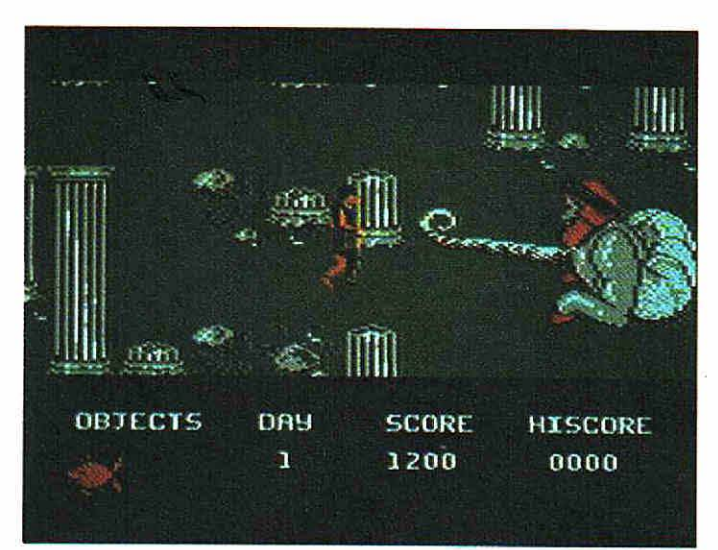


Geht so

Mit Firelord liegt wieder mal eines der vielen Action-Adventures vor, bei denen eine Spielfigur durch zighunderte von Screens läuft, irgendwelche Gegenstände sucht und dann vielleicht irgendwann einmal am Zielpunkt ankommt. In den nunmehr über zwei Jahren, in denen ich Spiele teste, habe ich solche Programme in Bergen gesehen, die dem Mount Everest Konkurrenz machen könnten. Ich streite es auch gar nicht ab, deswegen gegen diese Art von Spiele gewisse Vorurteile zu hegen.

Auf der anderen Seite steht aber ein Programmierer, der sich mit Firelord verdammt viel Mühe gegeben hat, es nicht wie ein normales Action-Adventure zu machen, sondern möglichst viele Besonderheiten hineinzupacken. Das ist ihm auch recht gut gelungen. Sehr witzig finde ich den Gag, daß man beim Handeln auch versuchen kann, zu betrügen – doch wenn's nicht klappt, kann das bis zu drei Leben kosten.

Grafisch ist das Spiel auf dem C64 recht ordentlich, obwohl man sich doch an die recht einfarbige Grafik eines Spectrum erinnert fühlt. Auch die Musik ist nicht von schlechten Eltern. (bs)





Dante's Inferno

GRAFIK	48 ★	
SOUND & MUSIK	68 ★	
HAPPY-WERTUNG	41 ★	

C64
Beyond
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

Auch kleine Sünder können jetzt per Computerspiel in der Hölle schmoren.

Frei nach Dante hat das Team Denton Designs ein ausgesprochen »höllisches« Action-Adventure programmiert. Der Spieler schlüpft hier in die Rolle des Pilgers, der sich durch neun Abschnitte der Hölle schlagen muß. Doch wehe dem Sterblichen, der bei dieser Aufgabe versagt. Er wird wie jeder Sünder für den Rest der Zeit in der Hölle auf kleiner Flamme schmoren.

Das Spiel beginnt in der Vorhölle. Um in Zone eins zu gelangen, muß man erst einen Fährmann mit einem Säckchen Gold zu einem Anhalter-Manöver überreden. Mit dem Joystick lassen Sie Ihre Spielfigur nicht nur in alle Richtungen laufen, sondern können auch Gegenstände aufsammeln und wieder absetzen. Sie müssen die richtigen Dinge finden und anwenden, um das Inferno zu überstehen.

Die Beschreibungen der neun Höllen-Etappen sind alle recht blumig und machen auf die Wunderdinge neugierig, die einen erwarten. Zunächst trifft man auf eine Region, in der ein paar »Nicht-Christen« herumlungern, die nichts Besseres zu tun haben, als Sie anzugreifen. Anschließend schaut man bei den »Wollüstigen« vorbei, die so wollüstig waren, daß sie jetzt im Kreis herumgewirbelt werden. Im dritten Abschnitt machen Sie die Bekanntschaft mit einem Sumpf, in dem die »Schwelger« ein furchtbares Ende finden (Blubb!). Danach wird man mit den »Geizhälsen« konfrontiert, die zur Strafe schwere Gewichte herumrollen müssen.

Etappe Nummer fünf bietet ein Rendezvous mit »Zornigen« und »Faulenzern«. Die Zornigen hauen sich ihrem Image gemäß gegenseitig eins auf die Nase, während die Faulenzer recht munter werden und nach Ihnen grapschen. Region sieben gerät zum reinsten Abenteuerurlaub: Zunächst begegnet man einem Fluß aus kochendem Blut, wandert dann durch den »Wald der Selbstmorde« und trifft schließlich auf eine brennende Wüste. Teuflische Teufel mit Peitschen stehen als nächstes auf dem Terminplan, bevor man schließlich einen gefrorenen See erreicht, der das Domizil von Luzifer höchstselbst ist.

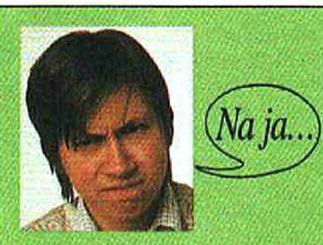
Die Beschreibungen geben sich zwar recht schaurig, doch auf dem Bildschirm geht es einigermaßen brav zu. (hl)



Dieses Spiel ist so durchschnittlich, daß es fast schon wieder schlecht ist! Das Szenario ist ja durchaus originell (Dante, Hölle, Sünden), aber spielerisch ist das Programm furchtbar bieder. Da tut sich nichts, was man in x anderen Programmen nicht schon gesehen hat.

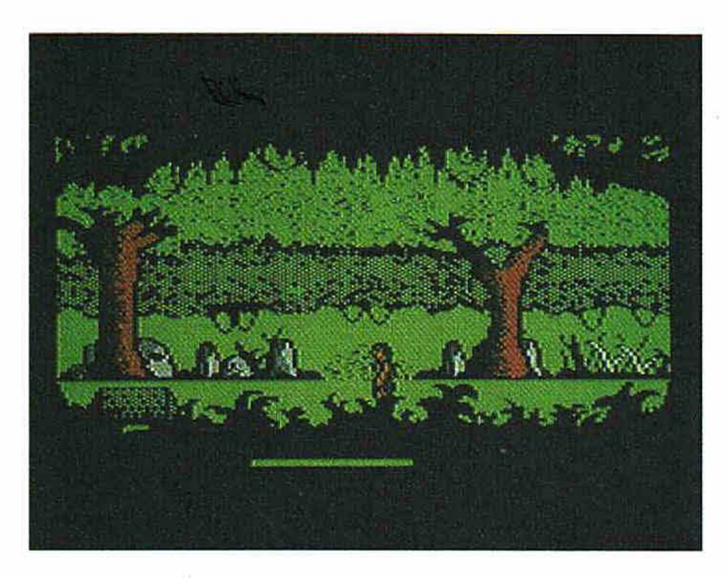
Positiv ist zu vermerken, daß Dante's Inferno einfach zu steuern ist und jede Spielstufe etwas Neues bietet. Aber der Frust wird auch genährt: Man kann keinen Spielstand speichern.

Die Grafik ist mäßig bis durchschnittlich, der Sound so la la und das ganze Programm ein Kandidat für die Rubrik »ferner liefen«. Wer dringend ein Geschicklichkeits-Spiel sucht, bei dem man mit Gegenständen herumexperimentieren muß, ist mit Dante's Inferno sicher nicht schlecht bedient. Wenn man sich auf dem Markt umsieht, stößt man aber auf eine Reihe besserer Programme dieses Genres (wie zum Beispiel die von mir gern gespielten »Jack the Nipper« und »Bat Man«). In die Hölle würde ich Dante's Inferno nicht gleich verdammen, aber länger als eine halbe Stunde spiele ich es freiwillig bestimmt nicht. (hl)



Jetzt werden selbst die alten Klassiker nicht mehr von den Programmierern verschont! »Inferno« ist ein altes Epos von Dante, das den Weg eines hoffnungsvollen Sünders durch die sieben Stufen der Hölle beschreibt. Natürlich kommt es hier zum Happy-End und der Arme darf zu guter Letzt in den Himmel einziehen. Wen es interessiert: Eine moderne Version dieser Geschichte, bei der ein Science-Fiction-Autor durch die Hölle wandert, erzählen in dem Buch »Das zweite Inferno« die Autoren Larry Niven und Jerry Pournelle. Im Gegensatz zum Computerspiel ist das Buch sehr unterhaltsam.

Hier latscht ein recht durchschnittliches Sprite durch ein zwar großes, aber recht ödes Spielfeld, sucht nach Gegenständen und kann vielleicht entfliehen. Weder Grafik noch Sound gehen über den Durchschnitt hinaus, und das nicht besonders einfallsreiche Spielprinzip habe ich auch schon oft gesehen. Ein sanftes »Finger weg!« von meiner Seite, solange Sie kein absoluter Fan von Action-Adventures sind. Bleibt nur noch die Frage offen, wann sich ein deutsches Programmier-Team Schillers »Glocke« annimmt. (bs)



Tarzan

GRAFIK	63 ★	
SOUND & MUSIK	78 ★	
HAPPY-WERTUNG	38 ★	

Tarzan schwingen von Liane zu Liane. Jetzt auch schwingen zu Heimcomputer. Du spielen mit?

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Martech
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Die Romanze im Herzen des afrikanischen Dschungels ist wohl jedem ein Begriff: Die Beziehung vom Affenkönig Tarzan zur bezaubernden Jane. Oft genug hat man früher den lianenschwingenden Helden von Ast zu Ast hangeln sehen, nur um pünktlich zum Essen bei seiner Angetrauten zu sein. Doch dieses Mal ist alles ganz anders. Quasi vom Kochtopf weg hat Usanga, der Obermogul des Wamabo-Stammes, die holde Jane entführt. Die Namen sind zum Glück für das Spiel nicht weiter wichtig, aber die entführte Jane macht Tarzan doch einiges Kopfzerbrechen. Er soll nämlich innerhalb von drei Tagen sieben Juwelen wiederfinden, die übermütige Affen vom Altar der Wamabo gestohlen und aus Jux überall im Dschungel verstreut haben. Da der Stamm zu faul zum Suchen ist, erpresst er halt Tarzan, der sich als besserer Müllmann auch gleich auf den Weg macht, anstatt seine geliebte Jane zu befreien. So darf sie drei Tage lang bangen, ob sie dem gefräßigen Geier Ska zum Fraße vorgeworfen wird - oder nicht.

Tarzan macht währenddessen einen ausgeweiteten Abenteuerurlaub. Der Dschungel ist nämlich bekanntlich sehr groß und wird von vielen Trampelpfaden durchzogen. An verschiedenen Stellen liegen Kisten oder Juwelen am Wegesrand, die Tarzan nehmen kann. Manchmal muß man auch erst danach suchen, weil sie versteckt sind. Kleine Gruben, die sporadisch auftauchen, überwindet Tarzan mit einem eleganten Salto.

Ab und zu tauchen aber schwererwiegende Probleme auf, zum Beispiel Numa, der Löwe, der durch das Bild läuft. Schafft man es nicht, über ihn hinwegzuspringen, bekommt man Zeit abgezogen. Auch eine Prügelei mit einem Eingeborenen oder der Fall in eine Grube oder in Treibsand kosten etwas von der knapp bemessenen Zeit.

Da von Screen zu Screen das Bild immer neu aufgebaut wird (Scrolling? Nein danke!) tappt der Held an den Rändern oft überraschend in Schwierigkeiten. Richtig gemein wird es, wenn vergiftete Speere in verschiedenen Höhen durch das Bild fliegen. Sie sind oft schwer zu erkennen, weil sie gerade aus der Ecke kommen, in der man steht. Unser linkes Foto zeigt den Urwald auf dem C 64, das rechte den Spectrum-Dschungel. (gn)



Ich Tarzan! Du Jane! Wo Spiel?

Ich gehöre zu denen, die in jungen Jahren begeistert die Abenteuer von Tarzan verfolgten. Was ich bei diesem Spiel zu sehen bekomme, erinnert mich an eine Menge, aber nicht an Tarzan. Das Sprite, das den Helden darstellen soll, ist grob und kümmerlich. Überhaupt haben sich die Programmierer nicht allzusehr um die Grafik gekümmert.

Spielerisch ist auch nicht viel los. Es passiert eigentlich gar nichts, was sich zu erwähnen lohnte. Man kann zwar rennen, springen, suchen und kämpfen, aber alles auf einem so niedrigen Niveau, daß ich Leuten mit niedrigem Blutdruck Tarzan aus gesundheitlichen Gründen nicht empfehlen kann. Sollten Sie aber massive Schlafstörungen haben, könnte Tarzan die Lösung Ihrer Probleme sein.

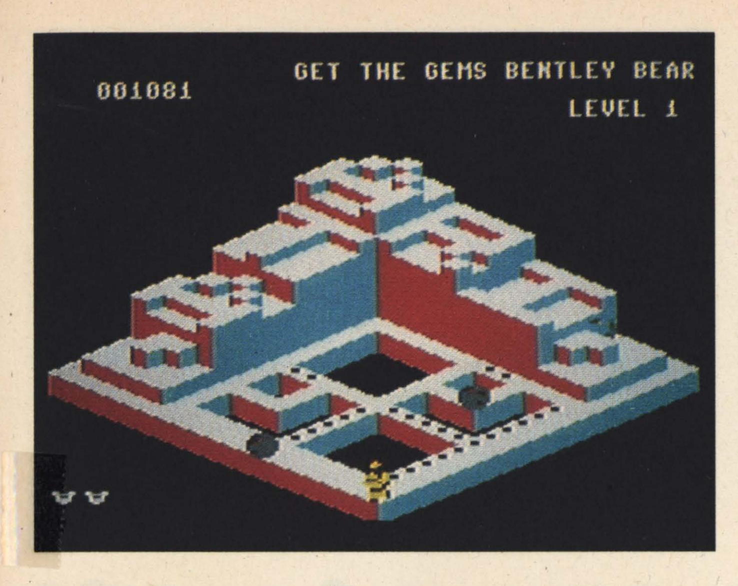
Das einzige, was Tarzan vor der Tiefstnote gerettet hat, ist die tolle Musik. Das Trommeln und das Zirpen der Insekten bei Nacht ist wirklich stimmungsvoll. Vielleicht hätte man aus Tarzan besser ein Sound-Demo machen sollen, als Spiel ist es nicht akzeptabel. Ein traniges Programm zu einem tollen Thema. (gn)



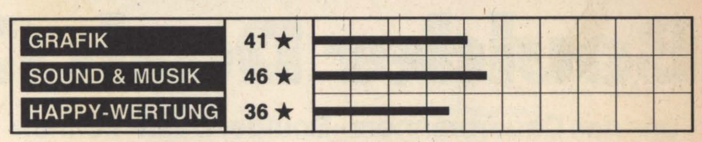
In letzter Zeit ging das große Lizenz-Fieber in der Branche um. Da wurde auch vor Oldies wie dem guten alten Tarzan nicht haltgemacht. Leider leidet das Resultat unter der Krankheit, von der sehr viele dieser Lizenzspiele befallen sind: Eine Firma kauft erst einen großen Namen ein und versucht dann, dazu möglichst schnell irgendein Spiel zusammenzuschustern.

Dem armen Tarzan ging es ganz genauso: Um den legendären Dschungel-Helden wurde ein biederes Action-Adventure gestrickt, das genausogut »Knisternde Kokosnüsse« oder sonstwie heißen könnte. Ich will damit sagen, daß der prominente Name eigentlich nur ein Anreiz ist, ein an und für sich recht langweiliges Spiel doch noch an den Mann zu bringen.

Fairerweise muß man sagen, daß Tarzan gar nicht mal so schlecht ist. Wer Action-Adventures liebt und gerne Karten zeichnet, kommt dabei auf seine Kosten. Die Grafik ist brauchbar, die Musik der C64-Version ein Leckerbissen. Die wilden Urwald-Rhythmen, die das Spiel begleiten, sind hervorragend gelungen. Beim Trommel-Solo sollte man die Lautstärke ordentlich aufdrehen! (hl)



Crystal Castles



GRAFIK	41 ★
SOUND & MUSIK	46 ★
HAPPY-WERTUNG	36 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Bentley der Bär ist in dieser dreidimensionalen Pac-Man-Variante auf Edelsteine scharf, die aber von vielerlei Monstern bewacht werden.

Die Geschichte von »Crystal Castles« ist recht verworren. Bis zu dem Zeitpunkt, als Crystal Castles noch als recht erfolgreicher Automat in den Spielhallen stand, läßt sich alles noch einwandfrei zurückverfolgen. Doch als Mitte 1985 eine erste Umsetzung für den C64 erschien, fing der Trubel an. Denn diese Version von einer unbekannten Firma namens »Thundervision« schien aus dem Nichts zu kommen.

Das am wahrscheinlichsten klingende Gerücht sagt, daß sich dahinter ein australischer Crystal-Castles-Fan verbirgt, der diese Version eigenhändig programmierte, von Atari aber nicht das Recht zum Verkauf des Spiels erhielt. Leicht verbittert gab er dann das zu 99 Prozent fertige Programm als Kopie in Umlauf. Seitdem machte das Programm die Runde im Software-Untergrund.

Ende 1986 erschien bei U.S. Gold dann in limitierter Auflage eine offizielle Version von Crystal Castles. Diese ist jedoch nicht mit der Thundervision-Version identisch, sondern wurde völlig neu programmiert. Um die Verwirrung komplett zu machen, gibt es außerdem eine Atari-ST-Version von Crystal Castles, die Atari in den USA direkt vertreibt. Bei Atari Deutschland ist diese Version jedoch nicht erhältlich.

Über all dem Trubel sollte man aber nicht das eigentliche Spiel vergessen. Bentley der Bär muß hier auf vielen verschiedenen, dreidimensionalen Bildern die herumliegenden Edelsteine einsammeln. Daran wollen ihn aber allerlei seltsame Wesen hindern. Es gibt Killer-Murmeln und Monster-Bäume, die Stein-Schlukker, einen Bienenschwarm und die böse Hexe Berthilda.

Auf jedem Level gibt es eine Zauberkappe. Setzt Bentley diese auf, ist er für kurze Zeit unverwundbar. Bonus-Punkte gibt es, wenn Bentley einen Honigtopf erwischt. Die Bäume kann Bentley durch Überspringen paralysieren, die Stein-Schlucker kann er vernichten, indem er sie berührt, wenn sie gerade einen Edelstein vernaschen. Gegen die Killer-Murmeln und den Bienenschwarm gibt es kein Mittel. Die Hexe Berthilda muß Bentley aber mit aufgesetzter Zauberkappe berühren.

Ansonsten bieten die 3D-Level eine Menge Verstecke und Geheimgänge und Abkürzungen, die das Programm bei genügend hoher Punktzahl verrät. (bs)

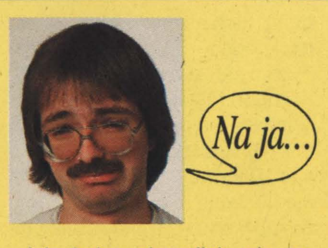


Meine Wertung bezieht sich auf die getestete U.S. Gold-Version von Crystal Castles, die wahrlich zu den kleinen Katastrophen der Spielautomaten-Umsetzungswelle gehört. Das Spiel ist wahnsinnig langsam, die schlampig programmierte Joystick-Steuerung macht es dazu noch unspielbar. Weit unter dem Durchschnitt liegende Grafik und Sound tragen auch nicht gerade zur Erhöhung des Spielgenusses bei.

Das ist eigentlich sehr schade, denn ich bin ein heimlicher Crystal-Castles-Fan, der schon so manches Geldstück in den Automaten geworfen hat. Außerdem kenne ich die Thundervision-Version und kann nicht verstehen, wie ein anderer Programmierer anderthalb Jahre später so etwas wesentlich schlechteres abliefern kann.

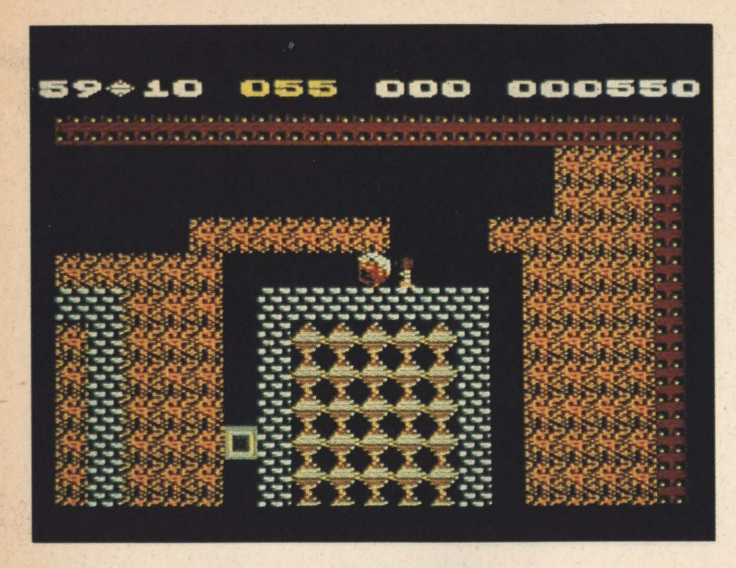
Atari-ST-Besitzer sollten sich mal bei Software-Importeuren nach der ST-Version von Atari Amerika umhören. Diese ist grafisch wie spielerisch eine sehr detailgetreue Umsetzung, die ich nur empfehlen kann.

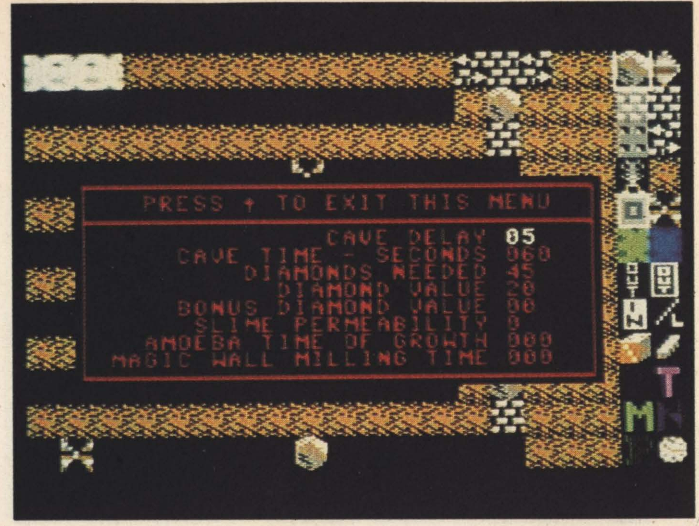
Dagegen würde ich die Finger von der C64-Version lassen. Selbst abgebrühteste Fans des Automaten werden hier wohl schnell wieder abschalten. (bs)



Ich habe eigentlich nie so recht kapiert, warum einige Leute um den Spielautomaten Crystal Castles so ein großes Geschrei veranstaltet haben. Ein durchschnittliches Geschicklichkeitsspiel mit ganz netter, aber nicht allzu aufregender Grafik, mehr steckt nicht dahinter. Dennoch hat man das Kunststück geschafft, eine enttäuschende C64-Version zu programmieren. Das ist sehr schade, denn wenn man den Computer gut ausgenutzt hätte, wäre eine nahezu identische Umsetzung des Automaten möglich gewesen.

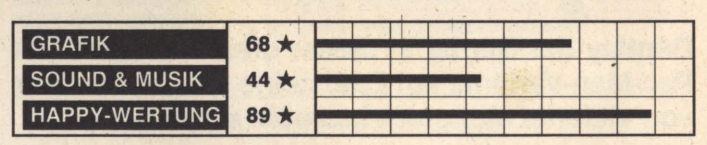
Man ärgert sich also gepflegt über das Nachladen nach einigen Levels, die schwachen Sprites und ein alles in allem sehr mäßiges und dabei gar nicht einmal billiges Spiel. U.S. Gold hat Crystal Castles nach eigenen Angaben in einer limitierten Auflage veröffentlicht – wie hoch sie genau ist, wird freilich verschwiegen. Da könnte man fast den Verdacht schöpfen, daß hier nach dem Motto »Kauf's jetzt, morgen ist das eine Rarität«, der geneigte Kunde zum Erwerb des Programms verführt werden soll. Auf jeden Fall ein Beitrag für die Abteilung »Gründlich mißlungene Automaten-Umsetzungen«. (hl)





Boulder Dash Construction Kit

Fans des Dauerbrenners »Boulder Dash« können jetzt neue Spielfelder selbst zusammenstellen.



GRAFIK	68 ★
SOUND & MUSIK	44 ★
HAPPY-WERTUNG	89 ★

C64 (Atari XL/XE/ST)
Databyte
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Das Geschicklichkeits-Spiel Boulder Dash hat sich schon längst seinen Platz in der Software-Ehrengalerie verdient. Das »Construction Kit« bietet neben 16 neuen Levels einen komfortablen Editor, mit dem man ohne jegliches programmiertechnisches Wissen kreativ sein kann.

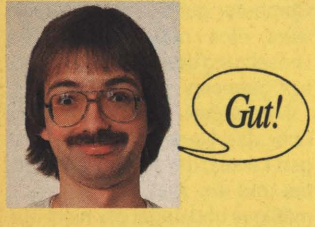
Zur Auffrischung (und Information für Einsteiger) erläutern wir an dieser Stelle das Boulder-Dash-Spielprinzip kurz. Der Held des Spiels ist ein putziger kleiner Kerl namens Rockford, der eine merkwürdige Beschäftigung hat. Er muß eine bestimmte Anzahl Diamanten in einem Spielfeld aufsammeln, um die nächste Etappe zu erreichen. Ein Spielfeld ist viermal so groß wie der Bildschirm, auf dem die Grafik gescrollt wird, wenn sich Rockford in eine Richtung bewegt.

Das Diamanten-Sammeln hat aber so seine Tücken. In vielen Bildern wimmelt es nur so von Felsen (Boulders), die Rockford wegschieben kann. Fällt ihm aber ein Felsbrocken auf den zarten Hinterkopf, verliert er sein Leben. Wenn man ein Spielfeld innerhalb des Zeitlimits nicht schafft, hat dies die gleiche unangenehme Konsequenz. Außerdem gibt es seltsame Wesen, deren Berührung für Rockford tödlich ist. Andererseits verwandeln sich einige dieser Wesen in kostbare Diamanten, wenn man einen Felsen auf sie schubst.

Das Boulder Dash Construction Kit besteht aus zwei Programmteilen: dem Editor, mit dem man Spielfelder selbst entwerfen kann und dem eigentlichen Spiel. Letzteres hat eine Besonderheit: Man kann jetzt einen File-Namen eintippen, der dann geladen wird. Quasi als kostenlose Zugabe wird »Boulder Dash IV« mitgeliefert. Bevor mit dem Editor eigene Levels entstehen, spielt man sich erst einmal an diesen 15 brandneuen und recht gemeinen Spielfeldern »warm«.

Es gibt auch spielerische Neuheiten, Rockfords Verwandtschaft kann zum Beispiel auftauchen. Man muß eine Spielfigur, die unserem Helden aufs Haar gleicht, unbedingt beschützen.

(hl)



In einem muß ich Boris, der in seinem Kasten ganz schön loslegt, leider zustimmen. Die Boulder-Dash-Spiele, die man mit dem Construction Kit macht, sind alleine nicht lauffähig. Man muß sie immer vom Hauptprogramm aus laden. Von diesem dicken Minuspunkt abgesehen, ist das Construction Set ein Traum für Boulder-Dash-Fans. Alle wichtigen Funktionen, um sehr schnell neue Levels selber zu machen, fanden Berücksichtigung. Jetzt kann jeder so ein packendes Geschicklichkeits-Puzzle entwerfen, er muß nur die richtigen Ideen haben.

Ich für meinen Teil komme mit der Benutzerführung sehr gut aus. Daß man zum Beispiel an die Tastatur muß, um aus dem Editor-Modus herauszukommen, ist zu ertragen. Interessante Editor-Funktionen wie »Random« (Objekte eines bestimmten Typs werden per Zufall über den Bildschirm verteilt) lassen solche Kleinigkeiten schnell vergessen.

Bei diesem Programm kommen zwei wichtige Faktoren zusammen: ein brauchbares Construction Set und vor allem das hervorragende Spielprinzip.

(hl)

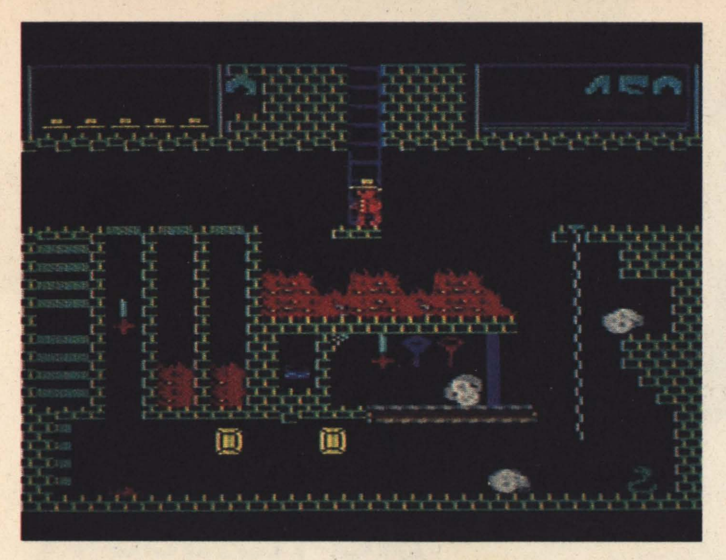


Daß mich niemand falsch versteht: Boulder Dash gehört immer noch zu meinen absoluten Lieblingsspielen! Warum dann dieses schrecklich neutrale Gesicht? Nun, ich bewerte hier nicht nur das Spiel, sondern auch ein Construction-Kit, und das ist sicherlich nicht das Gelbe vom Ei.

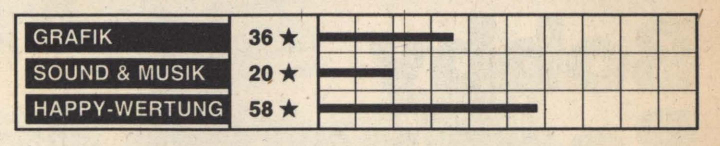
Der ganze Trubel fängt beim Spielen an. Möchte ich ein fertiges Spielfeld laden, muß ich dessen Namen auf der Tastatur eingeben. Dies ist ein recht schwieriges Unterfangen, da die Tastaturabfrage munter Buchstaben verschluckt. Habe ich das Spiel beendet und möchte auf dem selben Feld nochmals spielen, muß ich das dem Programm erst durch komplizierte Joystick-Bewegungen klar machen. Meist vergesse ich das und so darf ich die ganzen Screens nochmals von Diskette laden, was vor allem bei der langsamen Commodore-Diskettenstation ein Weilchen dauern kann.

Das Construction-Kit ist teilweise sehr kompliziert und unlogisch zu bedienen. Und noch ein Minuspunkt: Die neu gemachten Levels können nur in Verbindung mit der kopiergeschützten Original-Diskette benutzt werden.

(bs)



Montezuma's Revenge



GRAFIK	36 ★	
SOUND & MUSIK	20 ★	
HAPPY-WERTUNG	58 ★	

C64 (Atari XL/XE)
Databyte
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Auf Montezumas Spuren wandelt der Abenteurer Panama-Joe. In einer Azteken-Pyramide sucht er verborgene Schätze.

Den Begriff »Montezumas Rache« verbinden die meisten wohl mit einer tückischen Erkrankung von Magen und Darm, die besonders gerne in südlichen Gefilden von fiesen kleinen Bakterien ausgelöst wird. Das Computerspiel »Montezuma's Revenge« hat damit aber offen gestanden herzlich wenig zu tun. Die Rache Montezumas äußert sich hier nämlich in vielen Gefahren und Fallen, die in einer Azteken-Pyramide auf den wackeren Helden Panama-Joe lauern.

Zu Beginn kann man einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Sie steuern dann den Indiana-Jones-Verschnitt mit dem Joystick über den Bildschirm. Das Innere der Pyramide besteht aus etwa 100 Räumen. Die Schätze, die hier herumliegen, verbessern Joes Punkte-Konto. Doch außer Schätzen gibt es noch viele andere, zum Teil recht unangenehme Überraschungen.

Um an Geheimtüren vorbeigehen zu können, muß Panama-Joe Schlüssel in verschiedenen Farben aufsammeln. Wenn er mit einem Schlüssel eine verriegelte Tür der passenden Farbe berührt, öffnet sie sich automatisch und der Schlüssel verschwindet. Außerdem gibt es Gegenstände, die im Kampf gegen die einheimischen Monster hilfreich sind.

Da gibt es Totenschädel, die munter über den Boden rollen oder duch die Luft schweben. Niedliche kleine, aber ausgesprochen tödliche Spinnen krabbeln Leitern entlang. Die Räume selbst bergen auch einige Tücken. Die Berührung mit lodernden Flammen ist tunlichst zu vermeiden. Es tauchen auch Stellen auf, die immer nur für einige Augenblicke lang begehbar sind. Tritt man zum falschen Zeitpunkt auf eine solche Stelle, löst sich der Boden in Luft auf und Joe landet unsanft auf der Nase, was ein Leben kostet.

Damit der Spieler nach dem Verlust aller Leben nicht allzuviel Grund zur Verzweiflung hat, gibt es eine nette Hilfe: Wenn das Spiel beendet ist und man schnell den Feuerknopf drückt, kann man es an der Stelle fortsetzen, an der man gerade sein Bildschirm-Leben aushauchte.

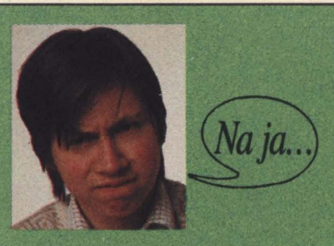
(hl)



Montezuma's Revenge ist ein Überbleibsel aus der guten alten Zeit, in der Computerspiele selten umfangreicher als 16 KByte waren, damit sie noch in ein ROM-Modul passen! Nach jahrelangem Dornröschenschlaf hat Databyte das Programm jetzt endlich in Europa veröffentlicht, und trotz sichtbarer Alterserscheinungen macht es keine allzuschlechte Figur.

Bei Grafik und Sound spürt man am deutlichsten, daß das Spiel nicht gerade das Allerfrischeste ist. Die Effekte sind mäßig, eine Titel-Melodie erst gar nicht vorhanden. Die Grafik ist nicht sonderlich einfallsreich und die Sprites gewinnen ebenfalls keinen Schönheitspreis. Montezuma's Revenge spielt sich aber ziemlich gut. Es ist nicht zu schwierig, recht umfangreich und kann motivieren.

Alles in allem ein nettes Geschicklichkeits-Spiel, das auf Grafik- und Sound-Mätzchen verzichtet. Dafür ist es spielerisch wesentlich besser als so manche hochgepushte Neuerscheinung, ist für meinen Geschmack aber ein paar Mark zu teuer. Ein Tip vor allem für Atari-Besitzer, die ein wenig unter der Software-Ebbe für ihren Computer leiden. (hl)

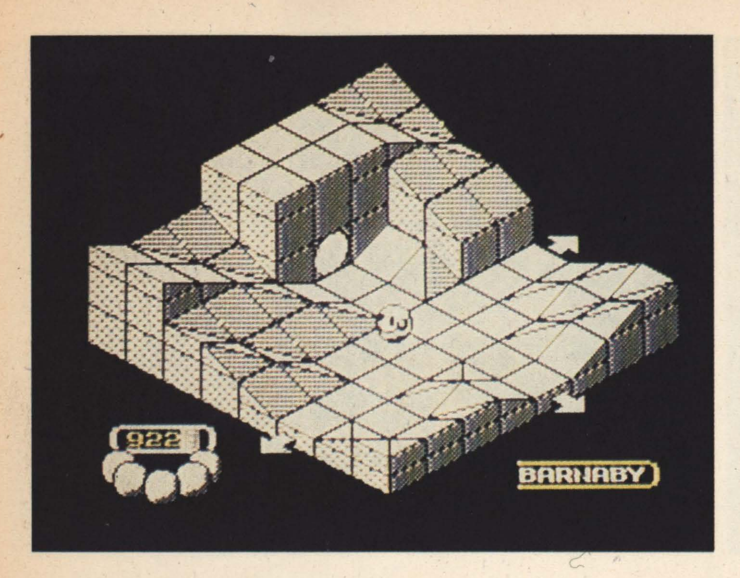


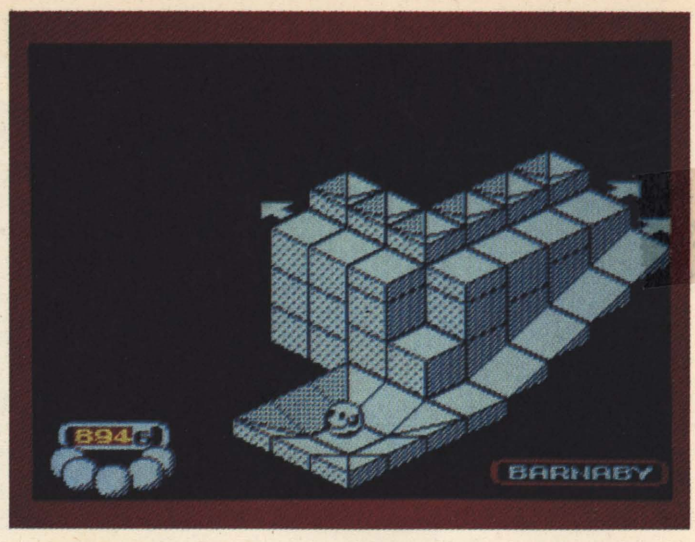
Hier ist wieder mal ein Spiel, bei dem ich voller Zweifel bin, welche Note ich geben soll. Montezuma's Revenge ist nämlich gute drei Jahre alt und wurde Ende 1986 von einer findigen Software-Firma wiederbelebt. Damit nicht gleich jeder merkt, daß es sich hier eigentlich um ein älteres Produkt handelt, druckte man auf die Packung »Copyright 1986«, unterdessen sich das Programm während des Ladens dann mit »Copyright 1984« meldet.

Mir ist dabei völlig unverständlich, wieso man für so ein altes Spiel denn trotzdem den vollen Preis von immerhin knapp 30 Mark bezahlen muß. Ich würde zumindest nicht soviel Geld für dieses Programm ausgeben und ich glaube, daß auch so mancher Käufer dieses Spiels nachher recht enttäuscht ist. Ich hätte so ein Produkt eher einem Billigspiele-Produzenten zugeordnet.

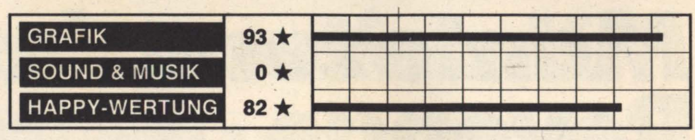
Natürlich hat Montezuma's Revenge neben einer ziemlich schlimmen Grafik und noch schlechteren Sound-Effekten eine gute Seite: Spielerisch ist es ein faszinierendes Leiter- und Hüpfspiel, das zwar nicht an Klassiker wie »Jumpman« herankommt, aber trotzdem einige Zeit Spaß macht.

(bs)





Bobby Bearing



GRAFIK	93 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
The Edge
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Lassen Sie die Kugel rollen, um verirrte Verwandte aus einem riesigen Labyrinth zu retten.

Der Held dieses Spiels ist eine kleine Stahlkugel, die in einem Land lebt, das ganz aus Stahl besteht. Dieses Land trägt den freundlichen, aber zweideutigen Namen »Technofear«, zu gut deutsch »Technik-Angst«. In dieser Umwelt ist der kleine Bobby mit seinen vier Brüdern aufgewachsen. Mama Bearing hat ihren Sprößlingen immer wieder eingebleut, daß sie auf keinen Fall die Gebiete außerhalb ihres normalen Lebensbereichs betreten sollen. Doch wie das Leben so spielt, kommt eines Tages ein böser Cousin zu Besuch. Dieser hat natürlich nichts Besseres zu tun, als Bobbys Brüder in die merkwürdigen »Metaplanes« zu führen, wo sich die Junior-Kugeln auch glatt verlaufen. Auf dem rechten Foto rollt Bobby gerade auf dem Spectrum, während er sich links in C 64 auf die Suche macht.

Also macht sich Bobby auf, um die verlorenen Brüder zu suchen und mit ihnen wieder nach Hause zu rollen. In der Außenwelt angekommen, merkt er schnell, warum seine Mutter ihn früher so oft gewarnt hat, denn die Metaplanes sind ein riesiges Labyrinth mit einer Vielzahl von Gängen, Kreuzungen und Steigungen. Hebebühnen und Katapulte machen einige Strecken zu Einbahnstraßen. Wenn man nicht alle Züge kartografiert, hat man sich schnell verirrt, und es geht einem nicht besser als seinen Brüdern, die man finden und retten soll.

Und bevor man einen seiner Brüder retten kann, muß man ihn erst noch finden. Das dauert einen Großteil der Spielzeit, weil diverse Fallen lauern. Da gibt es zum Beispiel die hämisch grinsende schwarze Killer-Murmel (Marble Madness läßt grüßen) und Steinblöcke, die Bobby zu zermalmen drohen. Da heißt es dann geschickt um alle Hindernisse kurven, sonst gibt es einen Zeitabzug. Zum Glück kann man nur an einigen Stellen herunterfallen, so daß die Steuerung im großen und ganzen problemlos ist.

Hat man dann durch etwas Glück einen seiner Brüder gefunden, muß man ihn durch das ganze Labyrinth zurückschieben, sofern man sich noch erinnert, wo der Ausgang ist. (gn)



Bobby Bearing ist für den Spectrum ein überdurchschnittliches Programm, das durch seine Grafik und einige nette Ideen durchaus gefallen kann. Auf dem C64, wo ich es vornehmlich gespielt habe, bleibt es hinter meinen Erwartungen zurück. Die Grafik ist in bester Spectrum-Manier einfarbig, gerade so, als ob man einen Spectrum-Emulator verwendet hätte. Hier hätte man meiner Meinung nach mehr machen können. Allerdings darf man nicht vergessen, daß Farb-Orgien bei diesem Spielprinzip fehl am Platz sind.

Ich konnte mich lange Zeit des Eindrucks nicht erwehren, daß Bobby Bearing nicht nur monochrom, sondern auch recht monoton ist. Man fährt eigentlich die ganze Zeit durch ein Labyrinth, wo einige wenig schwierige Aufgaben warten. Das Spiel macht aber erst so richtig Spaß, wenn man endlich einen Bruder gefunden hat, den man durch das Labyrinth schieben muß. Dann fangen nämlich die Probleme erst an, und die Spannung steigt an Punkten, die vorher todlangweilig waren. Die flotte Begleitmusik ist leider nur bei der C64-Diskettenversion zu hören. (gn)



Mein erster Eindruck von Bobby Bearing war: Schlecht von »Spindizzy« geklaut. Doch einige Runden mit diesem höchst amüsanten Spiel haben mich eines Besseren belehrt. Obwohl die grafische Gestaltung sehr an Spindizzy erinnert, ist das Spiel selber völlig anders und erfordert ganz andere Fähigkeiten vom Spieler.

Sehr positiv fiel mir auf, daß der Spieler nicht von der Spielfläche fallen kann, was bei Spindizzy die Todesursache Nummer eins ist. Allerdings können Sie von höhergelegenen Punkten auf tiefergelegene herunterfallen, was Bobby mit einem herrlich anzuschauenden Blinzeln kommentiert.

Überhaupt sehen die Bearings sehr niedlich und die schwarzen Killer-Murmeln sehr böse aus – und ein plattgewalzter Bobby ist einfach mitleiderregend. Alles in allem eine originelle Grafik, die motiviert, noch einmal zu spielen.

Noch ein Pluspunkt: Hat man sich mal in eine Sackgasse verrannt, manövriert ein Tastendruck aus der mißlichen Situation heraus, was aber zu Lasten der Spielzeit geht. All diese Kleinigkeiten machen Bobby Bearing recht spielbar, ohne das Programm zu simpel zu machen. (bs)





Scooby-Doo

GRAFIK	41 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	28 ★	

Auf den Hund gekommen: Der amerikanische Cartoon-Held Scooby-Doo wagt sich ins Schloß der Geheimnisse

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Elite Systems
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Dieses Programm ist nicht das Spiel zu einem Kino-Film, nicht das Spiel zu einer TV-Serie, aber das Spiel zu einer Comic-Figur! Der Zeichentrick-Hund Scooby-Doo stammt aus der Cartoon-Schmiede der amerikanischen Firma Hanna-Barbera, die uns unter anderem schon Klassiker wie »Familie Feuerstein« bescherte. Die Abenteuer von Scooby-Doo und seinen Freunden sind hierzulande aber relativ unbekannt. Dabei hat das Softwarehaus sehr auf den Wiedererkennungswert spekuliert (der in England und Amerika auf jeden Fall klappt) und viel Geld in die Lizenzgebühren investiert.

Die Entstehungsgeschichte des Spiels ist recht abenteuerlich. Mehrere Programmierer versuchten sich an Scooby-Doo, doch dann wurde ein ums andere Mal das Handtuch geworfen.

Doch genug in den Annalen der Software-Geschichte geblättert; wenden wir uns lieber dem Spiel zu. Fünf Kumpels von Scooby-Doo wollen ein verfallenes Schloß erforschen, doch sie werden von unheimlichen Gestalten gefangengenommen. Unheimliche Stimmen wispern sich auf den Gängen was zu (schließlich befinden wir uns in einem Spukschloß und nicht in einem Neubau). Aus ihrem Raunen und der leicht konfusen Anleitung kann man schließen, daß der Burgherr gar Gräßliches mit den Opfern vorhat. Die näheren Umstände sind nicht weiter wichtig. Hauptsache, der Wunderhund Scooby-Doo pirscht sich ins Schloß, um seine Freunde zu retten.

In vier Levels muß der Vierbeiner, der im Spiel übrigens aufrecht geht, das Ziel erreichen, um seine Freunde zu befreien. Dazu muß er jeweils vier Stockwerke durchlaufen und bis zum Ende der obersten Etage gelangen. Dieses Unterfangen erschweren böse Geister, die plötzlich auftauchen und bei Berührung eines der fünf Leben kosten. Durch Feuerknopfdruck teilt der brave Hund ein paar kräftige Boxhiebe aus, um die Monster zu vernichten. Aber es gibt auch angenehme Überraschungen: Für das Aufsammeln eines jeden herumliegenden »S«-Kästchens bekommt man ein Extra-Leben gutgeschrieben. Schafft man alle vier Spielstufen, geht das Programm mit Level 1 wieder von vorne los. (hl)



Na ja...

Schon bei meiner ersten Scooby-Doo-Runde fluchte ich über eine spielerische Macke, die das ganze Programm fast unbrauchbar macht. Die Geister, die plötzlich vor den Türen entstehen, tauchen viel zu schnell auf. Man hat oft gar nicht die Möglichkeit, noch auszuweichen oder sich zu wehren. Und nichts ist frustrierender und für den Spielspaß tödlicher, als wenn man ohne eigenes Verschulden ein Leben verliert!

Auf der anderen Seite hat man keine Schwierigkeiten, traumhafte High Scores zu erzielen. Man steuere Scooby-Doo einfach so an den äußersten rechten Bildrand, daß er nach links schaut und halte den Feuerknopf gedrückt. Die Monster greifen jetzt nur von links an und werden sofort getroffen. Wer eine halbe Million Punkte und mehr einkassieren will, dem sei diese Methode empfohlen.

Diese beiden Schwachpunkte könnten höchstens noch durch weltbewegende Grafik und eine geniale Spielidee wettgemacht werden, doch das ist leider nicht der Fall. Der Spielablauf ist ausgesprochen stupide: Laufen, Springen, Boxen und Ärgern, daß man für dieses Programm sein Geld ausgegeben hat. (hl)

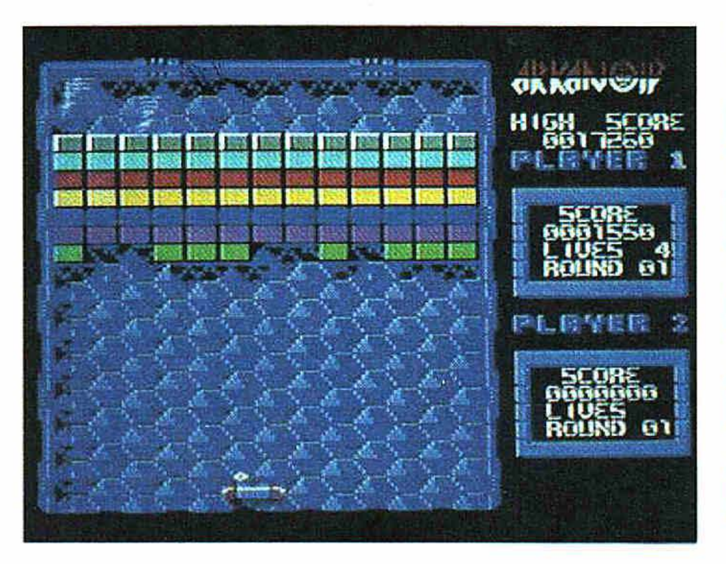


Viel Gelächter gab es vor einigen Wochen, als wir eine alte Pressemitteilung der Firma Elite entdeckten. Ende 1985 lautete der Stand der Dinge wie folgt: Scooby Doo sollte ein interaktiver Comic am Bildschirm werden. Die dazu gehörende grafische Programmiersprache sowie die Bilder waren schon fertiggestellt. Lediglich einige Kontrollroutinen würden noch fehlen. Gerüchte besagen, daß einige Wochen später der Programmierer festgestellt hat, daß der Spectrum nicht auf ein Megabyte ausgebaut werden kann, und deswegen das Projekt wegen Speicherknappheit aufgab.

Das Endprodukt hat mit einem innovativen Comic-Spiel überhaupt nichts zu tun. Nein, wir sehen einen Hund Leitern auf und ab rennen und Geister verprügeln.

Vom Spielerischen her ist das schlicht und einfach schrecklich. Wie Heinrich schon näher ausgeführt hat, wird der Spieler derart schikaniert, daß er eigentlich schon nach wenigen Minuten den Joystick ins Korn werfen sollte.

Es gibt nur eins, was mir an Scooby Doo gefällt: Die flotte, gut komponierte Musik. Ansonsten kann man dieses Programm vergessen. (bs)



Arkanoid

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	91 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	

Dieses Spiel löste einen neuen Breakout-Boom aus. Arkanoid ist die Umsetzung des gleichnamigen höchst erfolgreichen Automaten.

C64 (Schneider CPC, Spectrum, Atari XL/XE/ST, MSX) ★ Imagine
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Als Arkanoid vor einigen Monaten in den Spielhallen erschien, hielt man den Hersteller für verrückt. Die mehrere Jahre alte Idee von Breakout wieder aufzuwärmen, konnte eigentlich nur schiefgehen. Doch die Spielhallen-Fans hielten sich nicht an diese Prognosen und machten Arkanoid zu einem der erfolgreichsten Automaten im Herbst 1986.

Arkanoid hat eine nette Hintergrundstory: Der »Dimension Changer« hat das große Raumschiff Arkanoid zerstört. Nur eine kleine Vaus-Kapsel konnte dem Desaster entfliehen. Nun muß sich die Vaus-Kapsel durch 32 verschiedene Verteidigungs-Ebenen durchschlagen, um danach dem Dimension Changer gegenüberzutreten, die Zeit zurück zu drehen und die Arkanoid wieder herzuzaubern.

Die 32 Ebenen bestehen aus vielen rechteckigen Blöcken, die mit einer Energiekugel zerstört werden müssen. Die Vaus-Kapsel bildet eine Art Tennis-Schläger, mit dem man die Kugel auf diese Blöcke schleudert. Verliert man eine Kugel, ist auch gleich eines von fünf Leben hinüber.

Hinter manchen Blöcken versteckt sich jeweils eines von sieben Extras. Wird der Block mit der Kugel getroffen, sinkt eine Extra-Kapsel zu Boden. Wenn Sie dieses Extra mit der Vaus-Kapsel auffangen, gibt es neben vielen Punkten eine zusätzliche Ausstattung.

Die Extras werden durch einzelne Buchstaben gekennzeichnet. Ein »C« bedeutet, daß der Ball am Schläger kleben bleibt und erst wieder auf Knopfdruck in Richtung Blöcke fliegt. Das »E« verbreitert den Schläger, so daß man die Energiekugel leichter trifft. Das »L« gibt Ihnen einen Laser, mit dem Sie schneller die Blöcke vernichten können. Ein »B« öffnet eine Dimensions-Lücke, durch die Sie in den nächsten Level entfleuchen können. Unangenehm wird's, wenn Sie ein »D« erwischen, denn das spaltet Ihre Energie-Kugel in drei kleinere auf, die nun mit wahnsinniger Geschwindigkeit über den Bildschirm fegen. Ein »P« gibt Ihnen ein Extraleben und mit einem »S« können Sie die Kugel etwas verlangsamen, was im weiteren Verlauf des Spiels bitter nötig wird. Die Kugel hat nämlich die unangenehme Angewohnheit, laufend schneller zu werden.

(bs)



Hier ist es, das Original, das eine ganze Reihe von guten und weniger guten Mitziehern gefunden hat. Denn der Arkanoid-Automat war der erste, der die jahrelang brachliegende Idee von Breakout wieder aufleben ließ und mit neuen Ideen und Gags präsentierte.

Mich hat das Arkanoid-Fieber voll erfaßt. Das liegt nicht zuletzt an der Titelmusik und den Soundeffekten. So etwas habe ich bisher auf meinem C64 noch nicht gehört. Programmierer Martin Galway hat hier wirklich das Letzte aus dem Soundchip des C64 gekitzelt, und ein elektronisches Schlagzeug (komplett mit Händeklatschen) sowie Hall- und Echoeffekte programmiert, wie es sie bisher nicht gab.

Wir hier in der Redaktion dürfen uns zu den glücklichen Menschen zählen, die eine NCE-Maus im Schrank haben und damit Arkanoid spielen können. Ein Paddle ist ein brauchbarer Mausersatz. Wer dagegen nur Joystick und Tastatur sein eigen nennt, der wird Arkanoid eher hassen als lieben. Die Steuerung des Schlägers ist so unpräzise, daß man lieber zu Krakout greift, das sich wunderbar mit dem Joystick spielen läßt.

(bs)



Das Leben eines Spiele-Testers ist nicht immer eines der leichtesten. Wie soll man von drei sehr ähnlichen Programmen das Beste bestimmen, wenn jedes seine Vor- und Nachteile hat? »Krakout« und »Wall Breaker« basieren recht eindeutig auf dem Spielautomat Arkanoid, dessen Heimcomputer-Umsetzung jetzt endlich vorliegt. Die C64-Version hat Licht- und Schattenseiten. Das Spielprinzip ist wie bei den Konkurrenten sehr gut, der Sound sogar ausgezeichnet. Von Martin Galway ist man ja einiges gewohnt, aber seine Trommelwirbel bei der Titelmusik und die Sound-Effekte mit Nachhall-Effekt machen ihm so leicht keiner nach.

Die Grafik ist eine nahezu optimale Umsetzung des Automaten und das Programm spielt sich auch so gut wie das Original. Aber das leider nur, wenn man eine NCE-Maus oder ein Paddle hat, denn die Joystick-Abfrage ist ausgesprochen lahm. Vor allem, wenn das Spiel etwas schneller wird, hat man kaum eine Chance mehr. Schade, schade, denn ansonsten ist Arkanoid eines der fesselndsten Programme, die man sich nur denken kann und ein Muß für alle Paddle- und Maus-Besitzer.

(hl)



Wenn der Schuh für den nächsten Schritt nicht mehr paßt, ...

... sollten Sie einen anderen probieren:



Computer persönlich

Das aktuelle Fachmagazin für Personal Computer

■ Wenn Sie jetzt den Schritt vom Heim-Computer zur professionellen Anwendung eines Personal Computers planen ■ Wenn Sie beruflich bereits einen Personal Computer benutzen ■ Wenn Sie selbst professionell programmieren ■ Wenn Sie regelmäßig Informationen über das breite Produktangebot auf dem Personal Computer-Markt benötigen ■ Wenn Sie Tests über Hard und Software für den professionellen Einsatz suchen ■ Wenn Sie Ihr eigenes System möglichst effizient einsetzen wollen, dann ist »Computer persönlich« genau Ihre Zeitschrift.

Die konsequente Ausrichtung auf professionelle Anwendungen bietet Ihnen alle wichtigen Informationen. Und das immer aktuell, alle 14 Tage, jeweils am Mittwoch bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder im Computer-Fachgeschäft.

Gutschein für ein kostenloses Probeexemplar

☐ **Senden Sie mir die neueste Ausgabe von »Computer persönlich« kostenlos als Probeexemplar.**

Zur Anforderung Ihres kostenloses Probeexemplares einfach den nebenstehenden Gutschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in ein Kuvert stecken und einsenden an:

Markt & Technik, Verlag Aktiengesellschaft, »Computer persönlich« Abonnenten-Service, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.

Wenn mir »Computer persönlich« zusagt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte »Computer persönlich« dann regelmäßig alle 14 Tage per Post frei Haus geliefert und bezahle pro Jahr nur DM 98,– statt DM 143,– Einzelverkaufspreis. Zustellung und Postgebühren übernimmt der Verlag. Dieses Angebot gilt nur in der Bundesrepublik Deutschland einschließlich West-Berlin. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, wenn es nicht 2 Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Name, Vorname

Straße

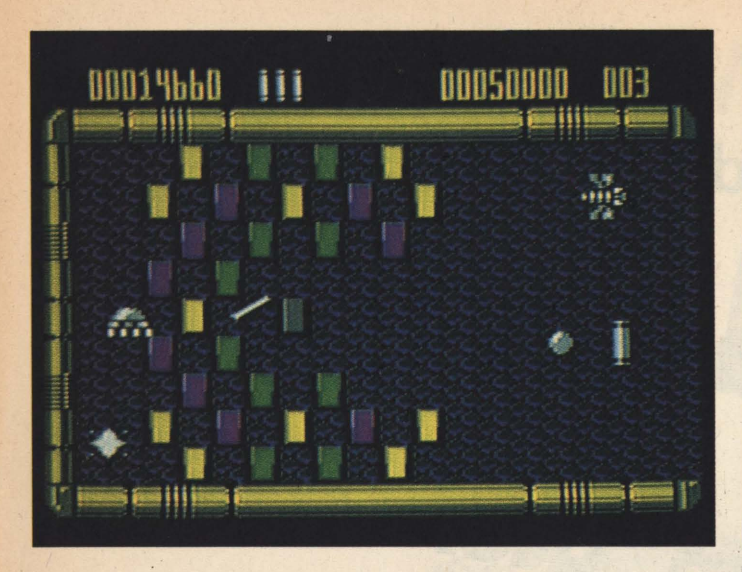
PLZ Ort

Datum 1. Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, »Computer persönlich«-Abonnenten-Service, Postfach 1304, 8013 Haar bei München, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum 2. Unterschrift

HCS17



Krakout

Kategorie	Wertung
GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★

Ziegelstein-Mauern abtragen ist »in«. Auch das gewitzte Krakout nimmt sich dieses Themas an.

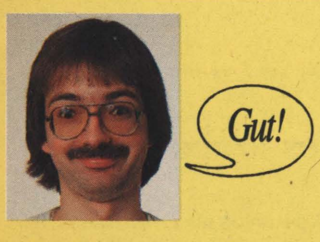
C64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)
Gremlin
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Der Spielautomat »Arkanoid«, dessen offizielle Umsetzung wir auch in diesem Sonderheft testen, hat eine regelrechte Lawine ausgelöst. Immer mehr Softwarehäuser bringen Programme auf den Markt, bei denen man mit einem Schläger einen Ball im Spiel halten muß, um eine Mauer abzutragen.

Im Gegensatz zu Arkanoid befindet sich bei »Krakout« der Schläger nicht am unteren, sondern wahlweise am linken oder rechten Bildrand. Neben der bevorzugten Seite kann man in einem Anfangsmenü viele weitere Details einstellen. Musik, Sound-Effekte und eine scrollende Hintergrundgrafik können ein- und ausgeschaltet werden. Die Geschwindigkeit des Balls wird mit einem Wert zwischen 1 (Zeitlupe) und 6 (Kamikaze) bestimmt. Durch Drücken des Feuerknopfs kann man während des Spiels dann sogar auf eine zweite Geschwindigkeit für den Schläger umschalten, um zum Beispiel einen sehr schnellen Ball gerade noch zu erwischen. In einem Spielmodus-Menü ändert man die Farben für alle Sprites und kann neckische Spezialeffekte aufrufen. Beispielsweise zittert der gesamte Bildschirm bei jedem Aufprall des Balls oder im Takt der Musik.

Exakt 100 Bilder sind bei Krakout bereits mit dabei. Man kann die Screens nicht einzeln anwählen, aber durch Einstellen eines einfachen Schwierigkeitsgrads sich leicht sehr weit nach vorne spielen. Neben Ball, Schläger und Ziegelsteinen tauchen merkwürdige Sprites auf, die verschiedene Auswirkungen haben können. Besonders nette Vertreter zaubern einen zweiten Ball ins Spiel oder lassen Sie einige Bilder überspringen. Weniger liebe Burschen frieren ihren Schläger ein oder verschlucken gar den Ball.

Für zusätzliche Abwechslung sorgen einige Spezial-Ziegelsteine. Bei »G« klebt der Ball bis zum Feuerknopfdruck am Schläger, »B« ist eine Bombe, die alle Steine in der unmittelbaren Umgebung zerstört. »S« richtet eine Zusatzwand auf, so daß der Ball nicht mehr abhauen kann. »M« ergibt eine Rakete, mit der man eine ganze Reihe von Steinen wegschießt und »E« besorgt Ihnen einen doppelt so großen Schläger. Außerdem gibt es Steine, die das Spiel verlangsamen, doppelte Punkte oder gar einen zweiten Schläger bringen. (hl)



Gut!

Den Sonderpreis für Originalität gewinnt Krakout bestimmt nicht. Das Spiel ist sehr stark von Arkanoid inspiriert, was wiederum eine verbesserte Version der uralten »Breakout«-Idee ist. Davon einmal abgesehen, ist Krakout ein ganz feines Spielchen. Besonders die vielen guten Ideen seien hier einmal erwähnt. Das fängt beim üppigen Menü an und setzt sich bei den zahlreichen Extras während des Spiels fort.

In einer Hinsicht finde ich Wall Breaker und Arkanoid aber besser: Mir sind solche Spiele einfach lieber, wenn man von unten nach oben statt von rechts nach links oder umgekehrt spielt. Durch einen einfachen Trick kann man auch Krakout in den »Hochkant-Modus« versetzen: Man kippe einfach seinen Monitor um 90 Grad und schon hat man ein Spielfeld im Automaten-Format vor sich. Warnung an alle, die's nachmachen wollen: Unser Commodore-Monitor hat diese Prozedur zwar überlebt, wir übernehmen aber keinerlei Haftung für Schäden, die durch das Anwenden dieser Kipp-Methode bei Euch entstehen!

Ansonsten spielt sich Krakout wie geschmiert. Klares Fazit: empfehlenswert! (hl)



Super!

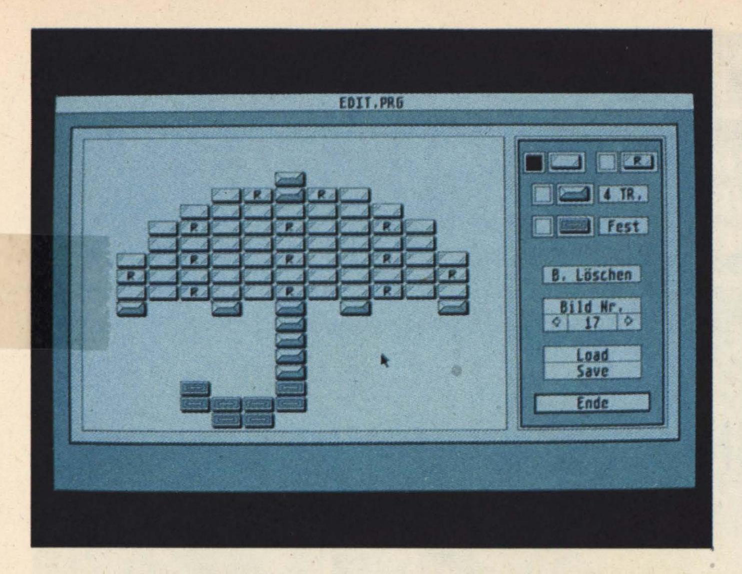
Was ist der Unterschied zwischen Arkanoid und Krakout, daß das beim lieben Boris gleich eine ganze Notenstufe Unterschied ausmachen kann? Nun da wäre erst einmal zu nennen, daß ich Krakout für wesentlich spielbarer halte, sofern man nur einen Joystick besitzt. Wer eine Maus oder ein Paddle zu Hause hat, darf anderer Meinung sein.

Zweitens finde ich Krakout grafisch schöner. Die Effekte, wie etwa das »Auflösen« eines Mauerblocks, haben mich überzeugt. Auch die Sprites sind wesentlich sorgfältiger gezeichnet.

Der dritte Punkt ist das Menü, mit dem man viele Parameter des Spiels einstellen kann. Ob schneller Ball oder blitzender Spezial-Effekt, alles bestimmt der Benutzer selbst. Außerdem bietet dieses Menü den Zugang zu einem Screen-Editor, der demnächst erscheinen soll.

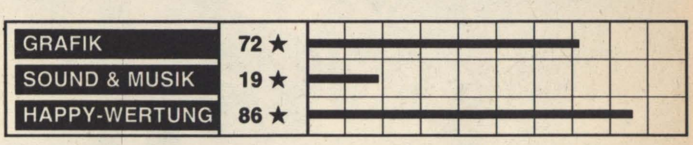
Viertens ist Krakout abwechslungsreicher. Es gibt viel mehr unterschiedliche Gegner und Extras und natürlich 100 verschiedene Screens. Auf Dauer motiviert das doch mehr.

Ach ja, fünftens hat Krakout eine High-Score-Liste, Arkanoid aber nicht. Dabei gehört das zur Grundausstattung eines Arcade-Spiels, oder nicht? (bs)



Wall Breaker

Bälle, Schläger und kein Ende: Wall Breaker ist eine moderne Breakout-Variante für ST und Amiga.



Atari ST (Amiga)
Schwab Software
59 Mark (Diskette)

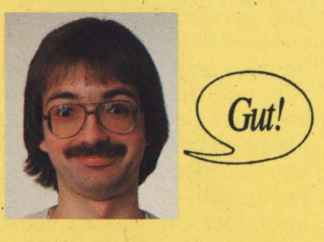
Auf den letzten Seiten haben wir Ihnen bereits einen ganzen Schwung von Neuauflagen des alten Breakout-Spielprinzips vorgestellt. Und – richtig geraten – auch »Wall Breaker« nimmt sich dieses Themas an. Es läuft exklusiv auf allen STs mit Monochrom-Monitor; eine Amiga-Version ist auch angekündigt, erreichte uns aber leider nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluß. Die ST-Version hat einen besonderen Stellenwert, denn die meisten Spiele für diesen Computer setzen unbedingt einen Farb-Monitor voraus.

Wie bei »Arkanoid« steht der Schläger, den Sie steuern, am unteren Bildschirmrand und kann nach links und rechts bewegt werden. Das Spielgefühl ist dadurch besser als bei Krakout, was auch der präzisen Steuerung mit der Maus zu verdanken ist.

Wall Breaker bietet einige Extras. Es gibt Steine, die bei einem Ball-Kontakt sofort verschwinden, andere, die dazu erst zwei- bis fünfmal getroffen werden müssen und Spezial-Steine. Wird solch einer abgeschossen, rieselt per Zufall eines der folgenden Extra-Symbole herunter, das Sie mit dem Schläger erwischen sollten: ein Extra-Leben, ein Punkte-Bonus, einen größeren oder einen klebrigen Schläger, an dem der Ball haften bleibt. Es gibt auch ein Symbol, durch das Sie gleich in den nächsten Level springen können. Die hilfreichsten Extras sind »Hilfe« und »Laser«: Beim einen steuert das Programm den Schläger vollautomatisch mit, bis ein weiteres Extra erwischt wird; beim anderen kann man durch Mausknopfdruck Steine auch wegschießen. Drückt man während des Spiels ohne Laser aufs Knöpfchen, beschleunigt man das Tempo des Balls. Und wem's gar zu hektisch wird, dem hilft ein Symbol, das für Verlangsamung sorgt.

Man kann keine Extras horten, denn sobald man Symbol Y erwischt, geht die Wirkung von Symbol X flöten. Während des Spiels muß man sich oft in Sekundenschnelle entscheiden, ob man ein neues Extra aufsammeln oder das alte lieber behalten will.

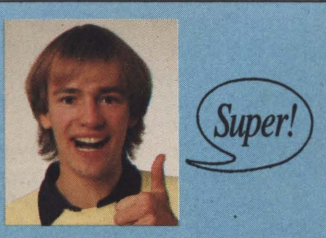
Wall Breaker hat 50 Bilder, die man dank eines leicht zu bedienenden Editors beliebig verändern kann. Es ist die einzige moderne Breakout-Variante, die wir in diesem Sonderheft testen, bei der ein Editor gleich mit dabei ist. (hl)



Oh ihr lieben Software-Götter, was ist dieses Programm doch für ein Hochgenuß! Es ist kein Spiel zu einem Film, es ist keine Umsetzung des jüngsten Killer-Spielautomaten und es hat auch keine 80seitige Hintergrund-story. Das Spiel ist furchtbar simpel, aber durchaus in der Lage, eine gesamte Redaktion auf den Kopf zu stellen. Bei uns ist sogar eine Wall-Breaker-Ruhmeswand entstanden: Immer, wenn ein Redakteur einen neuen High-score aufstellte, machte er eine Bildschirm-Hardcopy und pinnte sie an die Wand! Der aktuelle Champion ist unser Matthias »Wall-Rossi« Rosin, der es auf 310980 Punkte brachte – ohne an den Levels herumzueditieren, versteht sich!

Durch den Editor und den relativ günstigen Preis wird diese fesselnde Breakout-Variante fast schon zu einem Muß für ST-Besitzer. Perfekt ist das Programm allerdings nicht. In Sachen Abwechslung gefällt mir Krakout zum Beispiel besser. Schade auch, daß sich das Programm partout weigert, mit einem Farbmonitor zusammenzuarbeiten.

Trotz kleiner Mängel ist Wall Breaker eines der wenigen Top-Spiele, die es für den ST mit Monochrom-Monitor gibt. (hl)



Wall Breaker hat etwas, was ich den »Shanghai-Effekt« nennen möchte. Wie »Shanghai« kann Wall Breaker ganze Redaktionen lahmlegen, weil jeder dieses Programm spielen will. Es kann zu einer regelrechten Sucht werden, mit dem kleinen Ball Formationen abzuräumen. An einigen Tagen mußte man mich mit mittlerer Gewaltanwendung von der Maus entfernen, damit auch andere mal spielen konnten.

Wall Breaker ist schnell, hat eine gut animierte Grafik und ist ungemein abwechslungsreich. Die verschiedenen Zusatzfunktionen haben das gute alte Breakout so weit aufgepeppt, daß es eine echte Herausforderung ist. Es ist ständig etwas auf dem Bildschirm los, und man muß darauf achten, die richtigen Teile zu fangen und gleichzeitig den Ball nicht ins Aus gehen zu lassen. Das ist zwar sehr anspruchsvoll, aber ohne große Probleme zu schaffen. Die eingebauten Level sind teilweise ungeheuer schwer und erfordern neben guten Reaktionen auch eine Portion Glück. Aber auch das macht Wall Breaker so interessant, weil einfach kein Spiel wie das andere ist. Für mich ist es derzeit eines der absolut besten Spiele für den Atari ST. (gn)

Sport-Spiele

München: Zwei Jungen in gefährliches Karate-Duell verwickelt. Hamburg: Wieder ein Motorradfahrer aus der Kurve geflogen. Frankfurt: Neuer Weltrekord im 100-Meter-Sprint. Berlin: Dänischer Triumph beim Davis-Cup. Hannover: Nigeria gewinnt die Fußball-Weltmeisterschaft. Deutschland: Ein Land im Sportspielfieber.

So oder so ähnlich klingen die täglichen Schlagzeilen, von denen nur ein paar Leute Notiz nehmen. Sie sind das Ergebnis einer ungebrochenen Sportspiel-Welle, die jung und alt vor dem Bildschirm vereint. Was 1984 mit Summer Games I begann, findet heute in vielerlei Art seine Fortsetzung. Von den klassischen olympischen Disziplinen ist man mittlerweile schon größtenteils abgekommen. Die Software-Firmen versuchen, immer mehr ausgefallene Sportarten auf den Computer umzusetzen.

Am schwersten ist diese Aufgabe noch immer bei den Mannschaftsspielen, wenn der Computer die Mitspieler halbwegs intelligent steuern soll. Denn was nützt schon der begabteste Ballkünstler, wenn die Mitspieler sich völlig unsinnig verhalten? Wenn die Programmierer dieses Problem nicht in den Griff bekommen, ist das gesamte Programm meist unspielbar. Es gibt aber schon Programme wie »Two on two Basketball«, bei denen der Computermitspieler intelligent reagiert und nicht zur Belastung des Spielers wird.

Bei den Sportarten überwiegen eindeutig die Disziplinen, bei denen nur ein menschlicher Akteur auftritt. Hier gibt es derweil alles, was man sich nur vorstellen kann. »World Games« und »Blood 'n Guts« dokumentieren den Hang zum Außergewöhnlichen sehr deutlich. Oder haben Sie schon einmal Katzenwerfen (Blood'n Guts) oder Bierfaßspringen (World Games) gespielt? Auch die Zukunft hat schon begonnen, denn Programme wie Xeno oder Hypaball wollen uns schon heute einen Vorgeschmack auf die Spiele von morgen geben.

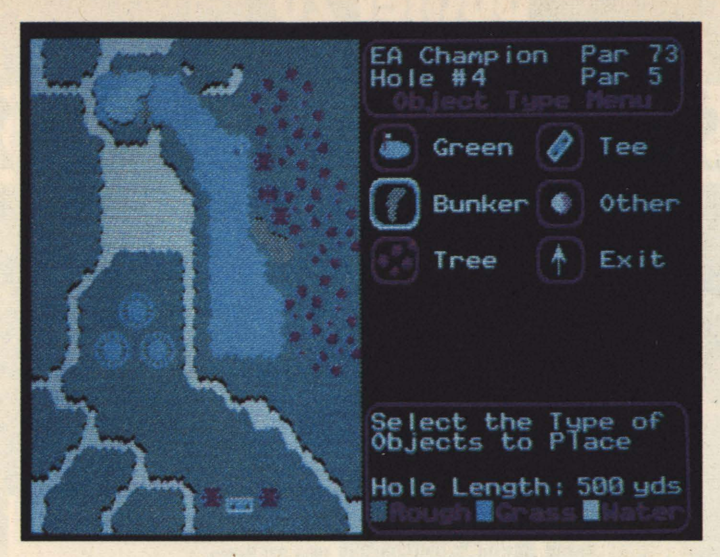
Was bei den Sport-Spielen wirklich erstaunt, ist die Tatsache, daß sie zu den Programmen gehören, die man problemlos mit den Eltern oder den Großeltern spielen kann. Es kommt vor, daß man die vorher sehr mißtrauische Oma nur noch mit mittlerer Gewaltanwendung vom Joystick wegbekommt, weil sie unbedingt einen neuen Weltrekord beim Skispringen aufstellen will. Sie widerlegen auch am besten die Behauptung, daß es für den Computer nur stumpfsinnige Ballerspiele gibt. Sie sind nicht so schwer wie Simulationen, Adventures oder Rollenspiele zu erlernen und sorgen für besonders viel Spaß, wenn eine ganze Gruppe sich vor dem Computer zusammenfindet.

Besonders interessant wird es, wenn zwei Mitspieler direkt gegeneinander antreten können. Das steigert nochmals die Spannung. Für solche Programme sollte man sich aber etwas mehr Zeit reservieren, denn es ist nicht sonderlich befriedigend, zwei Spielern bei einem Tennismatch über fünf Sätze zuzusehen. Es gibt aber auch Bildschirm-Duelle, die nicht mehr als zwei Minuten dauern.

Einige Fortschritte bei den Sport-Spielen haben viele Anhänger dieses Genres dankbar zur Kenntnis genommen. Die Steuerung ist wesentlich intelligenter geworden. An die Stelle des rhythmischen Traktierens des Feuerknopfes und des gewaltsamen Hin- und Herzerrens des Joysticks ist eine gefühlvolle und joystickschonende Steuerung getreten. Heute ist mehr das Feingefühl des Spielers gefragt, der oft Bewegungsabläufe bei der Sportart nachempfinden muß. So zählen sie dann zu den echten Geschicklichkeits-Spielen und sind keine reinen Kraftproben mehr. Das macht sich sowohl im Joystickverschleiß als auch beim Spielspaß bemerkbar. Schließlich gibt es nur wenige, die sich nach einem ausgedehnten Bildschirm-Zehnkampf über den schmerzenden Oberarm und die Blasen an den Händen freuen.

(gn)





World Tour Golf

GRAFIK	82 ★
SOUND & MUSIK	33 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★

Auch auf dem IBM und kompatiblen PCs läßt sich golfen. Beim »World Tour Golf« ist sogar ein Construction Set dabei.

MS-DOS (C64)
Electronic Arts
59 Mark (Diskette)

Als verspäteter Abschluß der seit 1986 grassierenden Golfspiel-Welle kommt nun »World Tour Golf« von Electronic Arts auf den Markt.

Bis zu vier menschliche Spieler können bei einer Partie mitmachen. Sind es weniger, steuert der Computer auf Wunsch einige der Spieler und wird so zu einem schwer zu schlagenden Gegner. Jedem Spieler darf man einen Namen geben und außerdem verschiedene Spiel-Parameter einstellen: Wie kräftig ist er, wie genau kann er schlagen, wie gut ist er beim Herauswinden aus kritischen Situationen wie Bunkern oder Wäldern? Diese Parameter werden beim Verlassen des Programms automatisch gespeichert, so daß man nicht jedesmal aufs neue die Spielernamen eintipppen muß.

Hat man sich dann noch einen der vielen Golf-Kurse ausgesucht, geht es auch schon am ersten Loch los. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt. Auf der linken sieht man eine große Übersichtskarte, die das jeweilige Loch aus der Vogelperspektive zeigt. Rechts sieht man eine perspektivische Darstellung des Golfers und der Umgebung, an der sich Hindernisse besonders einfach erkennen lassen. Darüber befindet sich eine kleine Anzeigentafel, die beispielsweise die Entfernung zum Loch und die aktuellen Bodenverhältnisse anzeigt. Wenn Sie auf das Grün kommen, zoomt die Vogelperspektive heran, so daß Sie zielgenau einlochen können.

Sie haben die Wahl zwischen 14 Schlägern, die an die verschiedenen Bodenverhältnisse angepaßt sind. Der Schlag wird durch insgesamt viermaliges Drücken der Return-Taste ausgelöst. Nicht nur die Stärke, sondern auch die Abdrift des Balles wird so bestimmt.

Sollten Ihnen die mitgelieferten 20 Golfkurse jemals langweilig werden, gibt es ein eingebautes Construction Set, mit dem Sie jederzeit Ihren persönlichen Kurs basteln können. Sie können sowohl aus Teilen alter Kurse einen neuen Kurs entwickeln, als auch beim Punkt Null anfangen.

Technischer Hinweis für PC-Besitzer: Für den Betrieb von World Tour Golf benötigen Sie sowohl mindestens 256 KByte RAM wie auch eine CGA- oder Hercules-Grafikkarte. (bs)

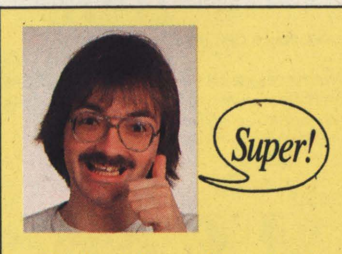


Man sollte sich doch niemals auf etwas festlegen. So hielt ich beispielsweise »Leader Board« auf dem Atari ST für das beste, was es an Computer-Golf gibt. Und dann kommt ein halbes Jahr später ein Nachzügler der Golf-Welle, der nochmals um Klassen besser ist.

World Tour Golf stimmt von vorne bis hinten. Das fängt schon bei der Spielerauswahl mit den ganzen Parametern und Handicaps an und hört beim hervorragenden Construction Set auf. Dabei ist immer Platz für einen kleinen Gag: So stößt der Golfer bei einem schlechten Schlag Comic-artige Flüche (»?%$#!«) aus. Auch die Herkunft aus dem Fantasy-Genre konnten die Programmierer nicht ganz verleugnen: So kann man im Construction Set nicht nur Kühe, sondern auch ausgewachsene Drachen auf dem Golfplatz postieren.

Hingerissen bin ich auch davon, wie konsequent man die grafischen Möglichkeiten der MS-DOS-Kompatiblen ausgenutzt hat.

World Tour Golf gehört neben Starflight zu den Spielen, die unbedingt neben einem MS-DOS-Computer liegen sollten. Eine C64-Version ist übrigens in Vorbereitung. (bs)

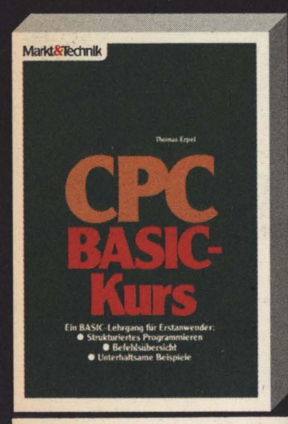


Nachts träume ich mitunter schon von kleinen weißen Bällen, die wehrlose Disketten vernaschen – das sind eindeutig die Auswirkungen der allgemeinen Golf-Welle. Mein bisheriger Favorit in dieser Richtung war »Leader Board«, doch World Tour Golf ist nochmal eine Klasse besser. Das ist um so bemerkenswerter, als daß uns nur die MS-DOS-Version vorliegt. Auf einem PC ein tolles Spiel zu programmieren, ist bekanntlich nicht gerade eine der einfachsten Aufgaben.

Neben der beeindruckenden perspektivischen Grafik haben es mir vor allem die spieltechnischen Feinheiten angetan. So finde ich die Idee mit den Computergegnern, denen man beim Spielen zusehen kann, hervorragend. Selbst eine Runde allein wird so zum nervenaufreibenden Duell.

Während man bei Leader Board vier neue Kurse als Zusatz-Programm kaufen muß, wird man bei World Tour Golf geradezu von Kursen erschlagen. Das Construction Set garantiert dann endgültig die langanhaltende Spielmotivation. Ich hoffe nur, daß die angekündigte C64-Umsetzung das hält, was das PC-Original verspricht: optimales Golf-Vergnügen! (hl)

Bücher zu Schneider CPCs und Joyce



T. Erpel
CPC-BASIC-Kurs
1985, 376 Seiten
Ein BASIC-Lehrgang für Erstanwender: strukturiertes Programmieren, Befehlsübersicht, unterhaltsame Beispiele.
Best.-Nr. MT 828
ISBN 3-89090-167-0
DM 46,–/sFr 42,30/öS 358,80



E. Zehendner
Das Z80-Buch
1987, 682 Seiten
Assembler – Datenstrukturen – Programmaufbau
Best.-Nr. 90219
ISBN 3-89090-219-7
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20

C. Straush
Schneider-CPC-Grafik-Programmierung
1986, 231 Seiten.
Die faszinierende Welt der Grafik, erklärt an zahlreichen Anwendungsbeispielen. Mit vielen Tips & Tricks: BASIC-Befehlserweiterung, Sprites, Hardcopy-Routinen.
Best.-Nr. 90182
ISBN 3-89090-182-4
DM 46,–/sFr 42,30/öS 358,80

J. Hückstädt
Textverarbeitung mit LocoScript
1986, 246 Seiten
Ein unentbehrliches Lehrbuch und Nachschlagewerk für jeden Joyce-Besitzer: Texte schreiben, aufbereiten und drucken.
Best.-Nr. 90198
ISBN 3-89090-198-0
DM 39,–/sFr 35,90/öS 304,20



G. Jürgensmeier
WordStar für den Schneider CPC
1985, 435 Seiten.
Eine ausführliche und leichtverständliche Anleitung für die praktische Arbeit. Vom einfachen Text bis zum Serienbrief mit MailMerge.
Best.-Nr. MT 90180
ISBN 3-89090-180-8
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20

O. Hartwig
Experimente zur Künstlichen Intelligenz in BASIC auf CPC 464/664/6128
2. Quartal 1987, ca. 300 Seiten
Eine praxisbezogene Einführung in das Verarbeiten natürlicher Sprache. Wissensrepräsentation, Computer-Kreativität, Robotics und Expertensysteme.
Best.-Nr. 90473
ISBN 3-89090-463-4
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20

J. Hückstädt
CP/M-Plus-Anwenderhandbuch CPC 6128/Joyce
1986, 256 Seiten.
Ein unentbehrliches Nachschlagewerk für die praktische Arbeit mit CP/M Plus und seinen Hilfsprogrammen. Mit zahlreichen Beispielen und ausführlichen systemspezifischen Daten zur internen Speicherorganisation und zu Schnittstellen.
Best.-Nr. 90197
ISBN 3-89090-197-2
DM 46,–/sFr 42,30/öS 358,80

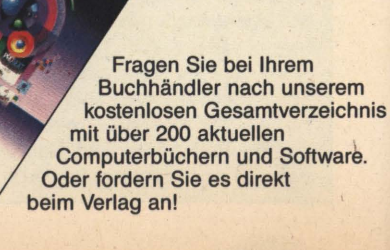
Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.



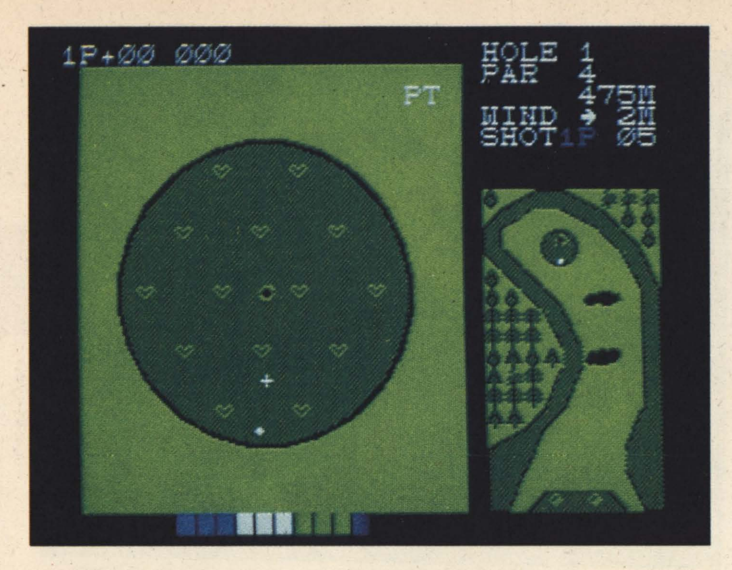
Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,
ÖSTERREICH: Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526, Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH Großhandel, Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0



Fragen Sie bei Ihrem Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

703131



Konami's Golf

GRAFIK	40 ★
SOUND & MUSIK	16 ★
HAPPY-WERTUNG	39 ★

Schneider CPC (Spectrum)
Imagine
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Laßt Schläger sprechen auf sattem Grün – eine Golf-Simulation lockt von Loch zu Loch.

Golf-Simulationen gehörten zweifelsohne zu den Rennern der letzten zwölf Monate. Spiele dieses Genres kamen aber ausnahmslos aus den USA und erschienen für Computer, die in Amerika großen Erfolg haben. Während IBM-, Commodore 64- oder Amiga-Besitzer zwischen mehreren Golf-Simulationen wählen können, sitzen die Anhänger des europäischen Bestseller-Computers Schneider CPC etwas auf dem Trockenen.

Seit einigen Wochen gibt es nun »Konami's Golf« für den Schneider, ein Programm, das diese Marktlücke schleunigst beheben soll. Ein oder zwei Spieler können ihr Golf-Glück auf einem Platz versuchen, der nur neun Löcher hat. Das entspricht nicht ganz dem richtigen Golf-Sport, denn hier geht es bei 18 Löchern zur Sache.

Es gibt zwei Spiel-Modi: Bei »Stroke Play« gewinnt derjenige, der für alle neun Löcher die wenigsten Schläge benötigt. Bei »Match Play« wird hingegen jedes Loch einzeln gewertet. Der erste Spieler, der bei fünf Löchern weniger Schläge benötigte als sein Gegner, gewinnt. »Match Play« kann man nur zu zweit spielen, da kein Computer-Gegner zur Verfügung steht.

Zwei Holz-, acht Eisenschläger sowie Pitching Wedge, Sand Wedge und Putter befinden sich im Schlägerrepertoire. Auf dem Bildschirm sieht man den Platz sowohl aus der Vogelperspektive als auch aus der Sicht des Spielers. Nun wählt man den Schläger und positioniert den Cursor an die Stelle, in deren Richtung der Ball fliegen soll. Die Wucht des Abschlags hängt davon ab, zu welchem Zeitpunkt man den Feuerknopf drückt. Neben der Platzübersicht sieht man den jeweiligen Abschlagsort mit der Spielfigur, die stellvertretend für Sie über den Platz trabt, um den kleinen weißen Ball möglichst schnell in die Löcher zu befördern. Wenn der Spieler auf den Feuerknopf drückt, holt der Bursche auch wirklich mit dem Schläger aus und haut den Ball über das Grün.

Es wird ständig angezeigt, wieviel Meter man gerade vom Loch entfernt ist, was die Wahl des richtigen Schlägers wesentlich erleichtert. (hl)



Also meine lieben Freunde, da hätte man wirklich mehr draus machen können. Spieltechnisch will ich gar nicht mal so sehr an dem Programm herummeckern, denn hier unterscheidet es sich nicht allzusehr von guten Konkurrenzspielen wie »Leader Board«. Aber daß die Programmierer nur neun müde Löcher (Leader Board bringt es auf 72) in den Arbeitsspeicher gepackt haben, ist ein starkes Stück. Dazu bekommt man eine Grafik serviert, die auf Sparflamme geröstet wurde. Die Spielfigur ist noch ansehnlich, aber die Landschaft sieht schon recht dilettantisch aus. Da wird die Hardware bei weitem nicht ausgereizt.

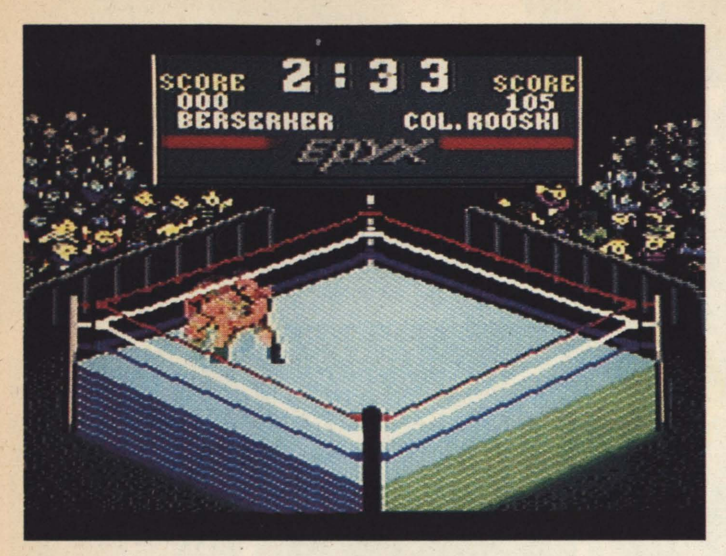
Leider erreichte uns die CPC-Version von Leader Board nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluß, aber ich glaube, daß sich das Warten darauf lohnen wird. Konami's Golf ist in allen Belangen sehr mäßig und bietet auf Dauer einfach keinen Spielanreiz. Ich kann allen Schneider-Besitzern nur empfehlen, dieses Programm vor einer Kaufentscheidung mit Leader Board zu vergleichen. Seinen recht stolzen Preis ist Konami's Golf meiner Meinung nach nicht wert.

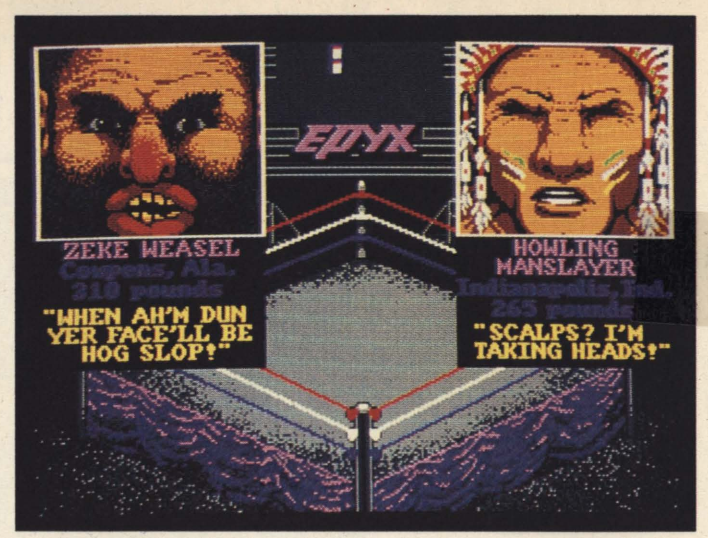
(hl)



Golf hatte lange den Ruf einer Senioren-Sportart. Wenn ich mir Konami's Golf ansehe, weiß ich auch warum. Ich kann mich nicht erinnern, wann ich zum letzten Mal eine dermaßen langweilige und grafisch unattraktive Umsetzung einer Sportart gesehen habe.

Das Positivste, was ich über die Steuerung sagen kann, ist, daß sie auch von einem Dreijährigen ohne Schwierigkeiten zu beherrschen ist. Die Geschicklichkeit des Benutzers, wird so gut wie überhaupt nicht gefordert. Man kann sich alles in Ruhe einstellen und muß dann bei einer nicht sonderlich schnellen Anzeige die Schlagstärke bestimmen. Das ist für mich ähnlich reizvoll wie das Aufkleben einer Briefmarke. Eine gelungene Grafik könnte diesen Mangel als nicht so gravierend erscheinen lassen, doch auch hier sucht man vergebens nach guten Ideen. Allein die Flugbahn des Balls aus der Sicht des Spielers ist ein unfreiwilliger Scherz. Es sieht aus, als flöge der Ball keine 50 Meter weit, selbst wenn es ein Treibschlag über 150 Meter war. Da auch die Landschaft sehr kümmerlich ist, kann ich diesem Spiel keine guten Seiten abgewinnen. (gn)





Championship Wrestling

GRAFIK	86 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

C64 (Atari ST, Apple II)
Epyx
29 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)

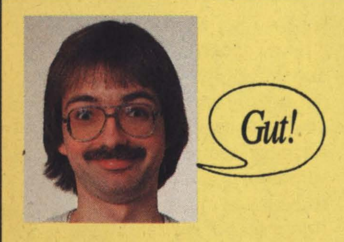
Knurr, Fletsch, Argh! Catchen mit allen fiesen Tricks ist angesagt.

Championship Wrestling« bietet »Catch as Catch can« in bester Freistil-Manier mit rauhen Burschen, ruppigen Griffen, großen Sprüchen und einer doppelten Portion Humor. Das Ziel des turbulenten Sportspiels ist es, die begehrte Trophäe »World Wrestling Belt« und damit den Weltmeistertitel zu ergattern. Bis zu acht Spieler können im wahrsten Sinne des Wortes um diese Trophäe ringen. Das Programm bietet nämlich acht Catcher-Typen an, die alle ihre Besonderheiten haben. Der Lieblingsgriff eines gewissen Purple Hays nennt sich beispielsweise »Ghetto Blaster«. Das Motto, das er seinem Gegner vor dem Kampf zuraunt, lautet »Deine Oma kämpft besser als du!«.

Wenn man alleine spielt, pickt man sich zunächst den Catcher seines Vertrauens heraus und steigt dann gegen die Computergegner in den Ring. Für technische Vielfalt ist gesorgt. Nicht weniger als 19 Griffe, Würfe und Kniffe stehen zur Verfügung. Darunter befinden sich vielversprechende Spezialitäten wie »Atomic Drop« und »Body Slam«. Technisch ist das recht geschickt gelöst; je nachdem, welche Körperhaltung ein Catcher gerade hat, sind bestimmte Griffe anwendbar. Das Publikum macht sich stets bemerkbar. Je wilder der Kampf ist, desto mehr wird gejubelt. Findet im Ring hingegen nur ein müder Schlagabtausch statt, werden auch mal Buhrufe laut.

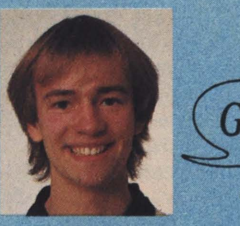
Wer seinen Gegner verhaut, bekommt je nach Schwierigkeit des Angiffs Punkte gutgeschrieben. Die besten Leistungen werden in einer Weltrekord-Liste auf Diskette gespeichert. Man muß auch mit seiner Kraft haushalten. Jeder Angriff verbraucht Energie und wer sich völlig verausgabt, wird zur leichten Beute für den Gegner.

Wenn mehrere Spieler mitmachen, findet ein regelrechtes Turnier statt. Finden sich weniger als acht Teilnehmer zusammen, springt der Computer für die restlichen Catcher ein. Ab jetzt wird nämlich im K.o.-System um den Titel gerungen. Das heißt, daß der Sieger eines Kampfes eine Runde weiterkommt, während der Verlierer ausscheidet. (hl)



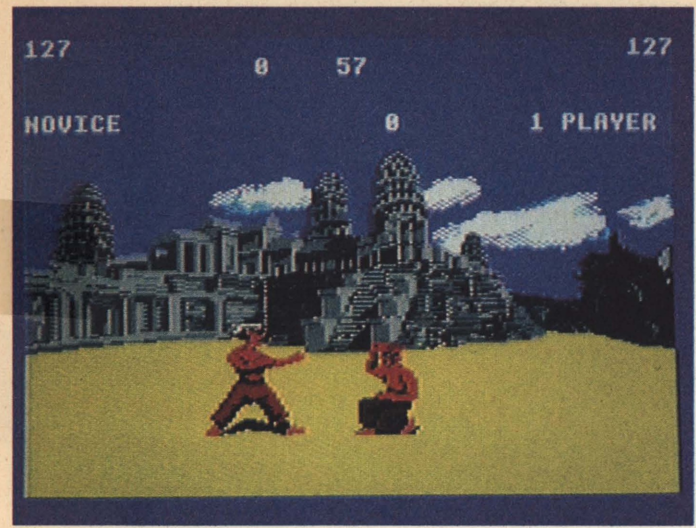
Mit Kinnhaken und Fußtritten setzte mir Gregor lange Zeit arg zu, doch dann ging meine Rechnung auf. Er verfehlte mich mit einem Schlag und ich bekam ihn in den Schwitzkasten. Nun kannte ich keine Gnade mehr. Einen heiseren Schrei aussto-ßend, riß ich ihn in die Luft und wirbelte ihn erst mal ordentlich durch. Als Zugabe gab es einen schönen, aber unsanften Abgang auf die Bretter, Har-Har. Diese Schilderung stammt nicht von einer typischen Diskussionsrunde über unsere Spiele-Bewertungen, sondern von einer Partie Championship Wrestling. Es ist eines der wenigen Kampfsport-Spiele, die ich wirklich mag. Sehr gute Grafik, viel Humor und technische Finessen sind die Trümpfe. Wer einmal seinen Gegner mit einem Atomic Drop versemmelt hat, weiß, wieviel Spaß diese selbstironische Catch-Simulation machen kann. Dazu kommen die gute gute Grafik und starke Musik- und Sound-Effekte.

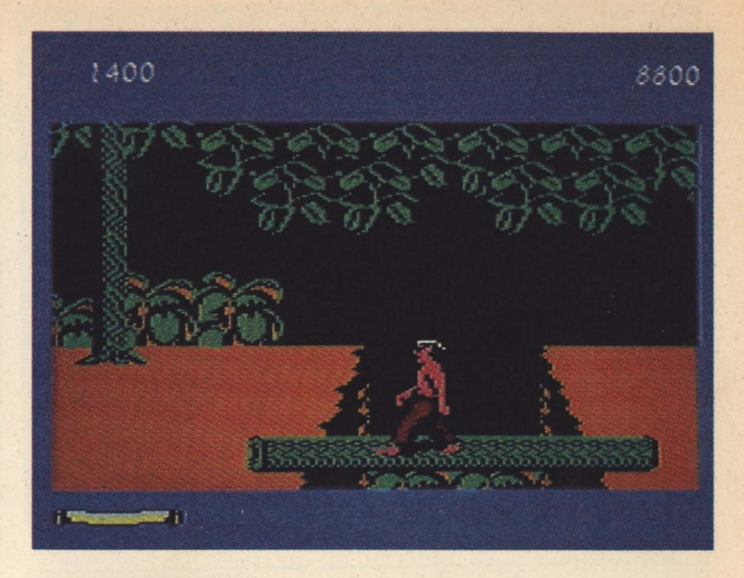
Ich will nur vor der Kassetten-Version etwas warnen, die uns noch nicht zum Test vorlag. Da bei dem Disketten-Original häufig nachgeladen wird, könnte es sein, daß einige Funktionen wie die High-Score-Liste bei der Kassette wegfallen. (hl)



Zu Championship Wrestling habe ich ein etwas gestörtes Verhältnis, denn meine Meinung über dieses Programm änderte sich bei jedem neuen Laden. Zuerst war ich von der exzellenten Grafik der C64-Version sehr angetan. Meine Begeisterung erhielt aber einen entschiedenen Dämpfer, als ich das Programm zum ersten Mal selbst spielte. Mir erschien es anfangs unspielbar schwer, obwohl ich mir die einzelnen Griffe so gut wie möglich eingeprägt hatte.

Als man mich dann mit sanfter Gewalt zu diesem Bewertungskasten zwang, setzte ich mich noch mal einen Abend hin, um vielleicht doch hinter die Geheimnisse von Championship Wrestling zu kommen. Mit vielen guten Ratschlägen von Heinrich und Boris ausgestattet, wurde das Spiel von Runde zu Runde interessanter, weil auch die Steuerung einen Sinn bekam. Und da begann Wrestling auch mir Spaß zu machen, besonders wenn man zu zweit spielt. Hier liegt die Stärke des Programms, denn im Gegensatz zu vielen Karate-Spielchen kann man seine Handlungen sehr gut kontrollieren und auch auf die Angriffe des Gegners reagieren. (gn)





Fist II

Poke 9586,173 (Energie)

GRAFIK	69 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	78 ★

Großer Meister mit der starken Handkante – du bist auserwählt, die Kämpfer eines bösen Tyrannen zu besiegen.

C64 (Spectrum)
Melbourne House
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Zu »Way of the Exploding Fist«, einem Bestseller von 1985, ist mit »Fist II« eine Fortsetzung erschienen, bei der nicht »nur« gekämpft wird. Der Nachfolger ist vielmehr eine Mischung aus Karatespiel und Action-Adventure.

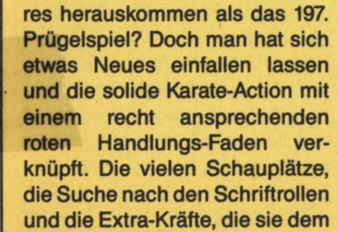
Begeben wir uns zur Hintergrundstory, ehrenwerter Leser: Sie verkörpern einen hoffnungsvollen Jung-Karatekämpfer, der bei einem wahren Großmeister gelernt hat. Die Dorfältesten haben eine Bitte an Sie: Ein böser Kriegsherr macht die Lande unsicher, also nichts wie ran an den Knaben! Besagter Bösewicht hockt in einem stillgelegten Vulkan.

Sie können unseren Helden so lange mit dem Joystick in der Landschaft herumspazieren lassen, bis er auf einen Gegner trifft. Dann ist Karate-Kunst angesagt, und jede Joystickbewegung wird zum Hieb. Unter den Angreifern findet man Bauernsoldaten (lasch), Kampfwächter (schon schwieriger), Ninjas (happig), Shoguns (gefährlich), Assassins (klingt übel) und die nichtmenschlichen Schlammkämpfer. Zu letzteren eine Kurzerklärung aus der Anleitung: »Unterirdisch, untermenschlich, das Tageslicht fürchtend, verstecken sie sich in tiefsten Tiefen«... Brrr!

Landschaftlich ist einiges geboten: Man läuft durch den Dschungel, watet durch Flüsse, geht in Häuser und erforscht Höhlen. In den Tempeln kann man Wunden heilen und Extra-Kräfte ergattern. Durch das Aufsammeln von Schriftrollen erlangt man zusätzliche Macht, ohne die man gegen die starken Gegner recht alt aussehen kann.

Sowohl unser Kämpfer als auch der Gegner haben einen bestimmten Vorrat an Energie. Derjenige, dessen Kräfte als erste durch Hiebe aufgebraucht sind, haucht sein Leben aus. Eigentlich hat man nur ein Leben, aber pro gefundene Schriftrolle bekommt man eins extra spendiert. Im Falle des Ablebens erfolgt kurzerhand eine Reinkarnation in dem Tempel, den Sie zuletzt besucht hatten.

Nach dem Motto »Seid nett zueinander« findet man auf der Kassette beziehungsweise der Diskette eine kostenlose Beigabe in Form eines zweiten, eigenständigen Programms. Es ist ein reines Kampfspiel wie »Way of the Exploding Fist«, aber hier können Sie für den rauhen Fist-II-Alltag üben. (hl)



Auf diesen Nachfolger hat man über ein Jahr lang warten müssen und dabei eigentlich das Schlimmste befürchtet. Denn was sollte bei Fist II schon anderes herauskommen als das 197. Prügelspiel? Doch man hat sich etwas Neues einfallen lassen und die solide Karate-Action mit einem recht ansprechenden roten Handlungs-Faden verknüpft. Die vielen Schauplätze, die Suche nach den Schriftrollen und die Extra-Kräfte, die sie dem Spieler verleihen, sorgen für Abwechslung.

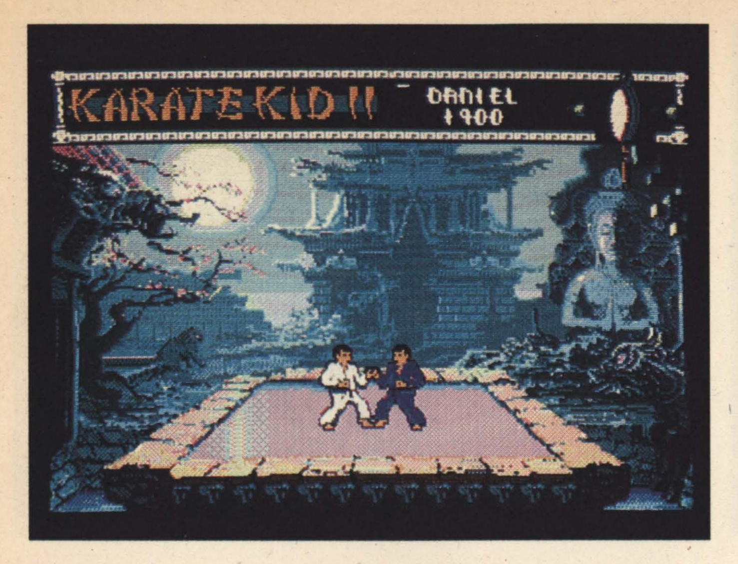
Der Grafik sieht man mitunter an, daß möglichst viel in den Speicherplatz gepackt wurde. Der Sound überzeugt da mehr: Ein gut gemachter Soundtrack mit mehreren Melodien und wilde Kampfschreie (Har!) ergänzen sich prächtig.

Im Lauf des Jahres 1986 schwappte die Welle an Karate-Spielen über. Es wurden so viele »Hau' ihn, tret' ihn«-Programme veröffentlicht, daß einem geplagten Spiele-Tester oft danach zumute war, ein besonders übles Test-Muster mit der Handkante zu zertrümmern (Au!). Fist II ist für mich neben »International Karate« der Höhepunkt dieses Spiel-Genres und zugleich ein würdiger Abschluß. (hl)



Die explodierende Faust schlägt ein zweites Mal zu! Hier versucht eine Software-Firma wieder einmal, mit einem großen Namen abzusahnen. Denn meiner Meinung nach ist das zweite Fist-Spiel nur ein müder Abklatsch des ersten. Gut, da hat man aus einem Sportspiel ein Action-Adventure gemacht. Aber ob man das als innovativ bezeichnen kann? Ich meine nicht! Und dann sind da noch diese kleinen Bugs im Programm, die den Spieler mal zum Lächeln, mal zum Ärgern bringen. Wenn beispielsweise ein Kämpfer aus einem See springt, um dann nur bis zu der Hüfte im Boden zu versinken, trotzdem aber noch fleißig weiterkämpft, sieht man, daß der Programmierer etwas geschlafen hat.

Zu den positiven Seiten des Spiels: Man bekommt viel für sein Geld, denn zusätzlich zum Action-Adventure gibt es eine neue Version des ersten Fist-Karatespiels (dieses Bonusspiel halte ich sogar für besser). Die atmosphärische Musik des Spiels sollte man ruhig laut aufdrehen, solange es die Nachbarn nicht stört. Alles in allem ist Fist II schlechter als sein Vorgänger (der allerdings sehr gut war) und nur hartgesottenen Karate-Fans zu empfehlen. (bs)





Karate Kid II

Karate-Kloppe aus dem Kino jetzt auch mit dem Computer: Karate Kid ist wieder unterwegs.

Der ständig wachsende Strauß von Film-Umsetzungen treibt schon seltsame Blüten. So gibt es ein Computerspiel namens »The Karate Kid Part II« (übersetzt: Teil 2). Sie werden aber vergeblich nach dem ersten Teil suchen, denn den gibt es nicht. Des Rätsels Lösung: Vom Film »Karate Kid« gibt es zwei Teile, und das Spiel bezieht sich nur auf den zweiten Teil. Zum ersten ist bisher kein Computerspiel erschienen.

Da es schon so viele Karate-Spiele für 8-Bit-Systeme gibt, hat sich der Hersteller entschlossen, »Karate Kid II« nur für den Atari ST zu veröffentlichen. So können ausschließlich ST-Besitzer die beiden Helden Daniel und Miyagi auf eine gefährliche Reise ins ferne Japan begleiten.

Die Handlung des Films ist etwas verworren: Der alte Lehrmeister namens Miyagi fährt zurück in seine Heimat Japan, um dort mit seinem Erzrivalen einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten. Sein Schüler Daniel kommt mit und dummerweise wird gerade er dann in die vielen Kämpfe verwikkelt, die sich in Japan abspielen. Zusätzlich verliebt sich Daniel noch und lernt einiges über die Kultur des Landes kennen, was sich allerdings in einem Computerspiel sehr schlecht darstellen läßt. Deswegen beschränkt sich das Spiel auch auf Kampfszenen.

GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	77 ★	
HAPPY-WERTUNG	74 ★	

Atari ST
Microdeal
79 Mark (Diskette)

Sitzt nur ein menschlicher Spieler vor dem Computer, muß sich dieser nacheinander gegen fünf Gegner durchsetzen, die natürlich im Schwierigkeitsgrad steigen. (Kleiner Tip am Rande: Mit Druck auf die Taste »P« kann man Spielrunden überspringen). Im Zwei-Spieler-Modus werden hingegen nur drei Runden ausgetragen; wer davon zwei gewinnt, hat auch die Partie gewonnen.

Mit dem Joystick können 16 verschiedene Bewegungen, darunter 10 verschiedene Schläge und Tritte, ausgeführt werden. Für jeden erfolgreichen Schlag gibt es Punkte, dem Gegner wird dafür Energie abgezogen. Sobald ein Kämpfer keine Energie mehr hat, bleibt er am Boden liegen.

Zwei Bonus-Runden mit digitalisierten Bildern aus dem Film sorgen für Abwechslung. In der einen muß der Spieler mit Eßstäbchen Fliegen fangen (sehr schwer!), in der anderen einen Eisblock-Stapel mit bloßer Hand zerbrechen (sehr schmerzhaft!).

Zum Spielen werden unbedingt ein ST mit ROMs und ein Farbmonitor benötigt. (bs)



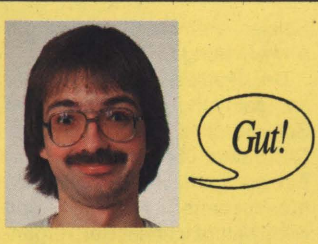
Gut!

Jetzt sollte aber mal langsam Schluß sein mit den Karate-Spielen. Seit fast zwei Jahren kann man beinahe jeden Monat ein neues Spiel dieses Genres kaufen, was auf die Dauer doch etwas langweilig wird. Karate Kid II will ich hier mal als löbliche Ausnahme sehen, denn dieses Programm erscheint nur für den Atari ST, für den es zwar auch viele, aber wenig gute Karate-Spiele gibt.

Karate Kid ist technisch beinahe einwandfrei. Die Hintergrundbilder nutzen die grafischen Fähigkeiten des Computers sehr gut aus. Bei der absolut fließenden, ruckfreien Animation, die über Zeichentrickqualität hinausgeht, merkt man, daß hier fleißig assembliert wurde.

Der Sound ist etwas zweischneidig. Das Arrangement der Titelmelodie fiel eher langweilig aus, dafür sind die digitalisierten Sound-Effekte auf dem ST kaum noch zu schlagen.

Spielerisch finde ich »International Karate« zwar etwas besser, aber in den Punkten Animation und Sound hat Karate Kid II die Nase vorne. Nur eines haben die Programmierer (mal wieder) vergessen: Wieso wird die High-Score-Liste nicht auf der Diskette gespeichert? (bs)



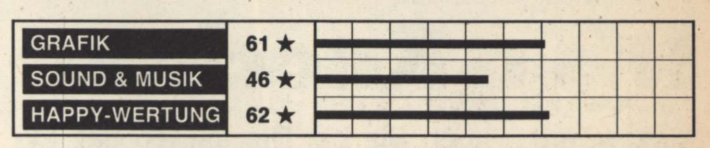
Gut!

Karate Kid II ist eines der wenigen Spiel-zum-Film-Programme, die inhaltlich gut zum Kino-Vorbild passen und ganz nebenbei auch spielerisch überzeugen können. Grafik und Sound sind die großen Stärken des Programms. Die recht klein geratenen, aber flott und vorzüglich animierten Kämpfer sorgen für schnelle Action. Die Titelmusik mit dem Film-Hauptthema gefällt mir sehr gut (nur Peter Ceteras Single ist schöner) und die digitalisierten Kampfschreie muß man einfach gehört haben. Da dreht man beim Spielen gerne den Lautstärkeregler hoch und reißt alle Fenster auf, damit der Rest der Menschheit die Freude an »Harr!«, »Uhhh!« & Co. etwas teilen kann.

Neben »International Karate« ist Karate Kid II das beste Spiel dieser Art für den ST. Die anderen Programme in dieser Richtung, die momentan angeboten werden, kann man getrost vergessen. Wenn ich mich für eines der beiden Spiele entscheiden müßte, fiele mir die Wahl schwer. Vor der Kaufentscheidung sollten Sie sich, wenn irgendwie möglich, beide Programme einmal ansehen und probespielen. Echte Karate-Fans können auch beide kaufen. (hl)



Uchi Mata



C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Martech
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Karate-Spiele gibt es wie Sand am Meer, aber wer kennt schon »den sanften Weg« als Computerspiel? Jetzt ist Judo angesagt.

Judo ist eine Kampfsportart, bei der es nicht um rohe körperliche Gewalt geht, sondern darum, seinen Gegner geschickt aus dem Gleichgewicht zu bringen. Deshalb wurde diese Technik auch Judo genannt, was auf deutsch »der sanfte Weg« bedeutet. Durch Verlagern des Schwerpunktes des Kontrahenten kann man auch wesentlich größere und stärkere Gegner besiegen. Bei der Judo-Simulation Uchi Mata kann man im Wettstreit ohne Bodenkampf gegen einen Freund oder gegen einen Computergegner spielen.

Doch bevor man in den Wettkampf geht, sollte man erst in der Trainingshalle die Würfe ausprobieren. Die vier Grundkombinationen muß man beherrschen, um im Kampf nicht als Trainingssack des Gegners zu enden. Im Training mit dem sich nicht wehrenden Kämpfer kann man dann auch nach all den Wurfkombinationen suchen, die in der Anleitung nicht erklärt sind. Darunter befindet sich auch ein Schlag, der verboten ist und zur Disqualifikation führt. Ein Wurf wird durch eine bestimmte Bewegung des Joysticks bei gedrücktem Feuerknopf eingeleitet. Dabei muß die gesamte Koordination stimmen, zum Beispiel die Griffhaltung und die Fußstellung, sonst vergeudet man nur seine Kraft.

Die Joystick-Bewegungen wurden stark denen von wirklichen Judokämpfern angepaßt. Beim Opferwurf Tomoe Nage zieht man den Gegner tatsächlich erst zu sich her und läßt sich dann fallen, damit der Gegner über den gestreckten Fuß des Angreifers zu Fall kommt. Auch die anderen Würfe wurden so realistisch umgesetzt. Das macht die Steuerung sehr anspruchsvoll, vermittelt aber etwas von den wirklichen Judotechniken.

Im Wettkampf kommt neben der Kunst des Angriffs auch die Verteidigungtechnik zum Tragen, die man im Training leider nicht üben kann. Für jede Aktion gibt es Punkte, je nach Qualität der Ausführung. Gewinnt man einen Kampf, kommt man jeweils eine Stufe höher, bis man nach langen Gefechten den 7. Dan erreicht. Mit dem schwarzen Gurt hat man übrigens erst den ersten Dan, und die meisten Träger des 7. Dan haben diesen nur ehrenhalber verliehen bekommen und ihn sich nicht erkämpft. (gn)



Ich war selbst drei Jahre lang aktiver Judoka und bin von Uchi Mata angenehm überrascht. Ich hatte anfangs befürchtet, daß es sich hier um einen billigen Abklatsch der üblichen 08/15-Karatespielchen handelt. Dieses Programm ist aber eine eigenständige Entwicklung, die ich schon fast eine Judo-Simulation nennen würde. Es ist hervorragend gelungen, die Wurftechniken umzusetzen. Technisch ist es ein echtes Glanzstück.

Uchi Mata ist zwar anfangs sehr schwer, (genau wie die richtigen Judotechniken), doch mit wachsender Spielerfahrung bedeuten die Gegner keine Gefahr mehr. Der Computer zieht es leider zu oft vor, mit einem Gesichtsschlag den Kampf zu seinen Ungunsten zu beenden.

Über die Grafik bin ich nicht ganz so glücklich, weil die Sprites etwas sehr klobig und unförmig wirken. Hier hätte man besser arbeiten können. Wäre dieses Manko nicht, hätte Uchi Mata bei mir eine Bestnote verdient. Die Animation finde ich passabel, zumal auch hier die verschiedenen Aktionsphasen gut herauskommen. Die Musik ist ein nettes Extra, das man sich aber ohne weiteres hätte sparen können. (gn)

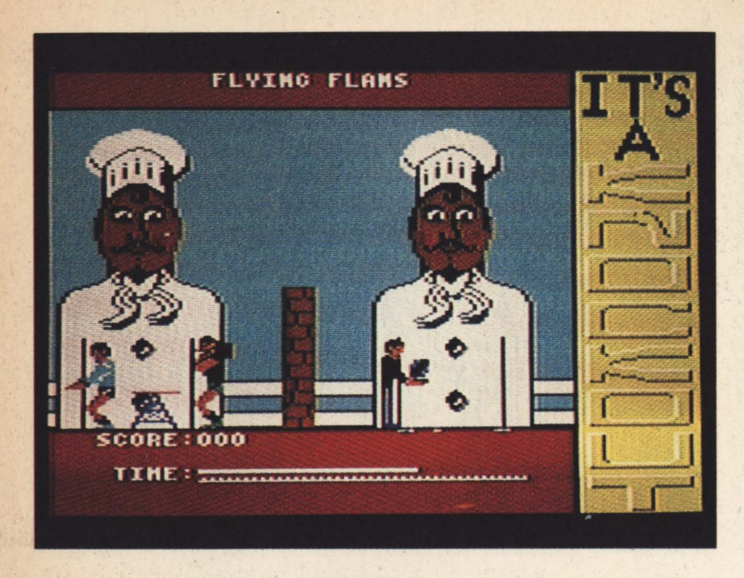


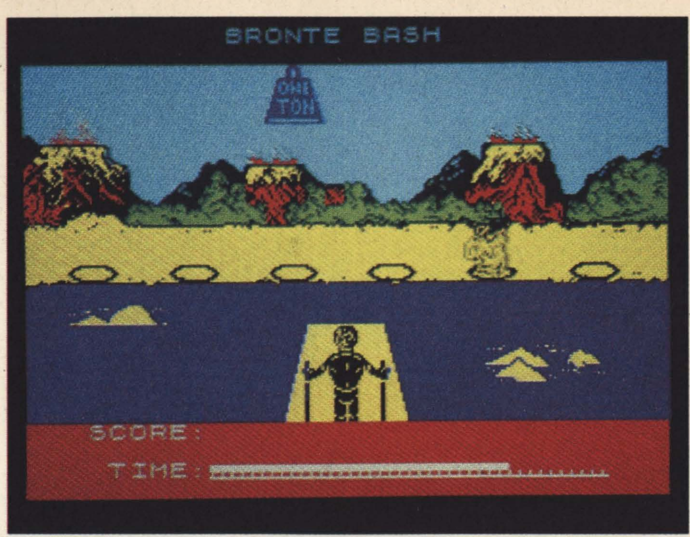
»Na ja, wieder so ein „International Exploding Ninja" dachte ich, als ich Uchi Mata entdeckte. Glücklicherweise habe ich mir trotz meiner Vorurteile das Spiel genauer angesehen. Und siehe da: Alles ganz anderes als erwartet!

Uchi Mata erhebt den Anspruch, eine ziemlich getreue Judo-Simulation zu sein. Hier muß ich mich mit meiner Meinung zurückhalten, denn meine Judo-Kenntnisse beschränken sich auf das Geschmunzel über die komischen Namen der einzelnen Griffe (insbesondere »O Soto Gari« kann ich nicht aussprechen, ohne an ein chinesisches Restaurant zu denken).

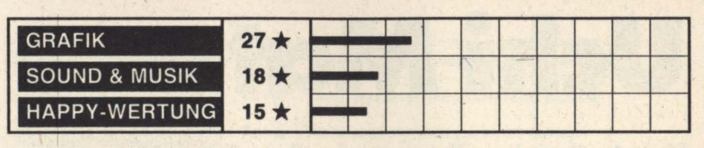
Das ist allerdings auch schon der Haken an diesem Programm. Wer, wie ich, nur wenig über Judo weiß, wird diesem Programm nur sehr wenig abgewinnen können, denn die Anleitung ist recht unverständlich. Die Spielfiguren sind sehr groß und recht gut animiert, allerdings sehen sie etwas grobschlächtig aus, da die volle Auflösung des Computers nicht ausgenützt wird.

Wer aber gerne das etwas andere Kampf-Spiel haben möchte, wird sicherlich seine Freude haben. (bs)





It's a Knockout



GRAFIK	27 ★	
SOUND & MUSIK	18 ★	
HAPPY-WERTUNG	15 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Ocean
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Jetzt können auch Sie bei Disziplinen der TV-Serie »Spiel ohne Grenzen« mitmachen!

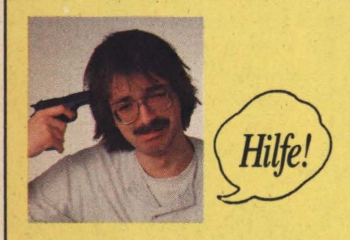
Einige Leser erinnern sich vielleicht noch an eine TV-Serie namens »Spiel ohne Grenzen«, die bis vor wenigen Jahren in der ARD zu sehen war. Hier drehte sich alles um spaßige Wettkämpfe, die von sportlichen jungen Leuten aus verschiedenen europäischen Ländern ausgetragen wurden. Deutschland ist aus dieser Serie mittlerweile ausgestiegen, aber die Spiele ohne Grenzen gehen weiter. In Großbritannien läuft die Show unter dem Titel »It's a Knockout«. Aus demselben Land und unter demselben Namen erschien das Computerspiel zur TV-Serie.

Am Computer können sich bis zu sechs Spieler in sechs Disziplinen versuchen. Finden sich weniger als sechs Mitstreiter ein, übernimmt der Computer die restlichen Länder. Gewertet wird wie bei den echten Spielen ohne Grenzen: Der Reihe nach tritt jeder Teilnehmer bei einer Disziplin an und kämpft um möglichst viel Punkte. Der Spieler, der am erfolgreichsten war, erhält sechs Punkte, der nächste fünf bis hin zum schlechtesten, der einen Punkt bekommt.

Alle sechs Spiele haben ein Zeitlimit, innerhalb dessen Sie möglichst kräftig Punkte scheffeln müssen. Bei der Disziplin namens »Bronte Bash« tauchen per Zufall Dinosaurierköpfe aus Löchern auf (rechtes Bildschirmfoto, Spectrum). Sie müssen schleunigst ein Gewicht über die Tierchen steuern und ihnen damit die Schädel plätten. Pro Treffer gibt es einen Punkt. »Flying Flans« (linkes Bildschirmfoto, C64) verlangt auch nach Geschicklichkeit: Zwei Mitspieler werfen mit Gebäck durch die Gegend, das Sie mit einem Teller aufsammeln und am rechten Bildrand abliefern müssen.

Dasselbe in Grün erwartet Sie bei »Harlem Hoppers«: Diesmal müssen Kugeln aufgefangen werden, die an einem Kamelhöcker heruntergerollt wurden. Bei »Titanic Drop« seilen Sie sich von einem Schiff ab und sollten beim Aufprall aufs Wasser innerhalb eines Rettungsrings landen.

»Diet of Worms« verwandelt Sie in ein würmersuchendes Vögelchen. Zur Auflockerung gibt es einen computergesteuerten Konkurrenzvogel, der ebenfalls auf frische Würmer scharf ist. Mit solchen kulinarischen Genüssen hat das abschließende »Obstacle Race« wenig zu tun. Es entpuppt sich als ein Hindernisrennen, bei dem Sie sehr schnell sein müssen. (hl)



Ich gehöre eigentlich zu den Leuten, die sehr leicht dem Charme eines Sportspiels erliegen. It's a Knockout, eine Art Decathlon mit verrückten Disziplinen, rief bei mir ungläubiges Erstaunen hervor: Ist es wirklich möglich, daß heutzutage ein derart läppisches Spiel zu einem so stolzen Preis verkauft wird?

Alle drei Versionen sind gleichermaßen schlimm. Die Grafik ist über weite Strecken peinlich (man beachte die »elegante« Animation beim Hindernislauf der C64-Version), und der Spielwitz geht gegen Null. Sechs simpelste Geschicklichkeits-Tests verbergen sich hinter einer schillernden Aufmachung, die Fans der TV-Serie zum spontanen Kauf animieren soll.

Boris hat zu diesem Spiel eine ähnliche Meinung, und als wir Gregor das Programm zeigten, rannte er schreiend aus dem Zimmer und ward den ganzen Tag nicht mehr gesehen. Ich kann mir wesentlich amüsantere Wege vorstellen, mein Geld aus dem Fenster zu werfen, als dieses Spiel zu kaufen. It's a Knockout ist erschreckend primitiv, langweilig und spielerisch drei Jahre hinter dem Standard zurück.

(hl)



Knockout kommt aus der Boxersprache und bezeichnet einen Schlag, bei dem der getroffene Boxer bewegungslos und vielleicht sogar ohnmächtig am Boden liegenbleibt. Ähnliches passierte mir, als ich dieses Spiel das erste Mal sah: Ich fiel vor Schreck vom Stuhl und blieb bewegungslos liegen, so daß Heinrich schon mit Wiederbelebungs-Versuchen beginnen wollte.

Dieses Spiel ist abgrundtief schlecht und reiht sich nahtlos in die Reihe mieser Film- und Fernseh-Adaptionen ein. Die Fernsehserie »Spiel ohne Grenzen« war immer ganz witzig. Das wesentliche Element war hier die Schadenfreude, sozusagen der Sahnetorten-Effekt. Aber ehrlich: Finden Sie es komisch, wenn ein schlecht gezeichnetes Sprite eine mies animierte Sahnetorte in das Pixel-Gesicht bekommt? Ich nicht.

Aus der Spielidee hätte man einiges machen können, doch die Ausführung der teilweise idiotischen, aber dabei nicht einmal komischen Disziplinen, die schlechte Grafik und die nicht nennenswerte Musik addieren sich zu einem Spiele-Brei, der allenfalls zu einem trockenen Schluchzen reizt. (bs)

REISENDE IM WIND

NACH DEM FANTASTISCHEN COMIC VON F. BOURGEON

Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen. Man muß sie erleben.

DAS ORIGINAL IN DEUTSCH AUCH AUF DEM BILDSCHIRM

INCLUSIVE ORIGINAL COMIC

Vor Ausbruch der französischen Revolution erlebt der Sklavenhandel seine Blütezeit. HOEL, ein bretonischer Matrose, muß Frankreich fluchtartig verlassen, da er wegen Mordes gesucht wird. ISA, eine Abenteurerin, entpuppt sich als Komtess, deren Adelstitel mißbraucht wurde. Um ihre Ehre und ihren Stand wiederzuerringen, durchkreuzen sie die seltsame Welt des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Von den bretonischen Häfen bis zu den afrikanischen Küsten begegnen die REISENDEN IM WIND auf ihrer Suche nach Wahrheit verschiedenen fremden Kulturen und tausenden Gefahren.

Während der Kanonengefechte an Bord der FOUDROYANT werden sie endlich wissen, was Angst bedeutet.

In der Savanne, im tiefen Afrika begegnen sie wilden Raubtieren und werden eingeweiht in die Geheimnisse des Woodoo.

Sie kämpfen gegen die Intrigen skrupelloser geldgieriger Männer.

Dem nicht genug haben die Autoren eine hervorragende Grafik bewerkstelligt, die aufs Haar den Zeichnungen Bourgeons entspricht. Doch lassen Sie sich nicht allzusehr hinreißen, das könnte sich fatal auswirken.

INFOGRAMES

Licence Glénat

3 MILLIONEN VERKAUFTE COMICS – EIN WELTBESTSELLER –

☐ Superbe hochauflösende Grafik, die aufs Haar den original Zeichnungen entspricht.

☐ Fenstertechnik

Erhältlich als Atari ST Disk (DM 89,95*), IBM Disk (DM 99,95*), Schneider CPC Cass (DM 69,95*) und Disk (DM 89,95*). Commodore Versionen in Kürze.

*unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Reisende im Wind noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

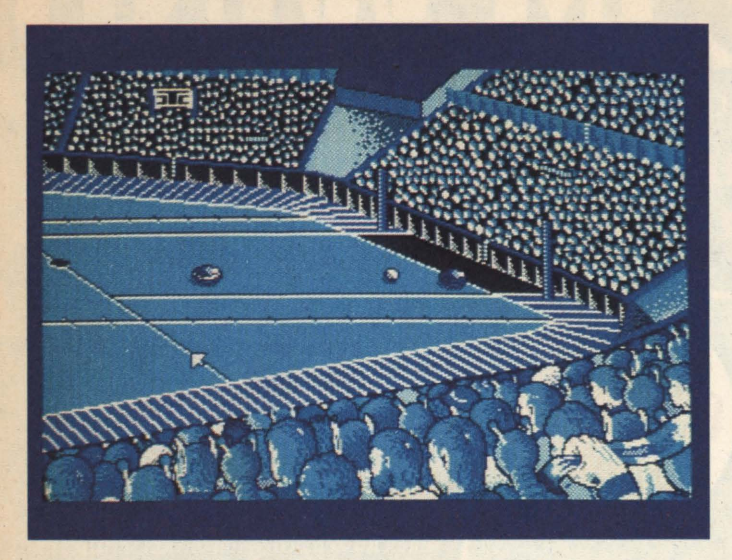
Straße ____________________

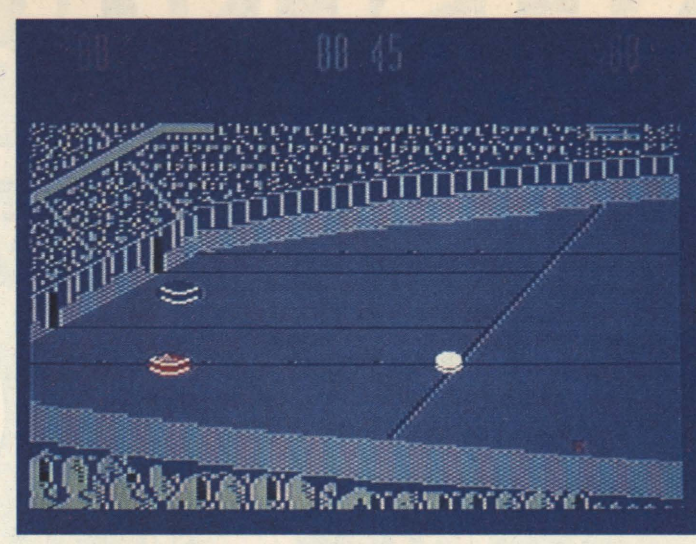
PLZ ________ Ort ____________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



Von Experten für Experten.





Xeno

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	64 ★	
HAPPY-WERTUNG	74 ★	

Andere Zeiten, andere Sitten: Im 3. Jahrtausend ist Xeno die beliebteste Sportart.

Schneider CPC (C64, Spectrum)
A'N'F
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Im 22. Jahrhundert erfanden Bergarbeiter auf der vereisten Oberfläche des Saturnmonds Io eine mehr oder minder neue Sportart. Auf einem großen vereisten Methansee schlugen sie abwechselnd auf einen Methanblock ein, um ihn zwischen die zwei Metallpfosten des gegnerischen Tores zu bringen. Wie sie dazu kamen, warum sie ihre Freizeit nicht sinnvoller verbrachten und welche Schläger sie benutzten, interessiert wohl an dieser Stelle nicht weiter. Wichtig ist nur, daß sie ein Spiel erfanden, das schon kurze Zeit später im ganzen Sonnensystem für Furore sorgte. Die beiden Urheber des Spiels profitierten allerdings wenig von diesem Ruhm, denn der eine freute sich so sehr über sein erstes Tor, daß der andere ihn umbrachte...

Inzwischen hat man die Regeln der Sportart »Xeno« aber verfeinert. Es wird nicht mehr auf den Eiswüsten des Io unter freiem Himmel gespielt, die Spieler stehen nicht mehr persönlich auf dem Feld und steuern die Schläger von der Tribüne aus und auch das Erschlagen des Gegners wurde vom Sportverband als unsportlich empfunden und daher verboten.

Xeno ist eine Mischung aus Billard und Eishockey. Die Spieler müssen mit massiven Scheiben den Puck in das gegnerische Tor schlagen. Dabei gibt man nur an, wohin der Spielblock geschossen werden soll. Auf alles andere hat man keinen Einfluß. Jeder Zug muß in einer bestimmten Zeit ausgeführt werden, sonst erhält der Gegner das Schlagrecht.

Gerade deswegen gilt Xeno noch immer als eines der packendsten Kampfspiele, die es im Universum gibt. Die Gefahr für den Spieler wurde zwar geringer, die Spannung dafür aber erhöht.

Jetzt haben auch Sie die Gelegenheit, sich in dieser futuristischen Sportart zu versuchen. Dabei können Sie entweder gegen einen Computer-Gegner antreten oder gegen einen Freund, was mehr Spaß macht. Es gibt verschiedene Parameter, die man einstellen kann, wie zum Beispiel die Zeitspanne, die zum Überlegen bleibt, bevor das Schlagrecht an den Mitspieler übergeht. Die Länge einer Partie kann ebenso bestimmt werden wie die Stärke des Computergegners. Unser linkes Bild zeigt die Schneider CPC-, das rechte die C64-Version. (gn)



Sportspiele sind in der Regel eine feine Sache für zwei Spieler. Es macht ungeheuer Spaß, gegeneinander am Computer zu spielen, statt zuzusehen, wie der andere sich abmüht. Darin liegt für mich die Faszination der Sportspiele.

Bei Xeno vermisse ich das aber schmerzlichst, weil es für meinen Geschmack ein ziemlich lahmes Spiel ist, auch wenn man mit einem Zeitlimit für jeden Zug spielt. Die Partie wird dadurch nur hektischer, nicht aber spannender. Selbst wenn es die eine oder andere taktische Variante gibt, begeistert mich Xeno nicht über Stunden.

Xeno ist der Prototyp eines durchschnittlichen Spiels. Es hat keine größeren Mängel, haut mich aber auch nicht vom Hocker. Dafür fordert es den Spieler viel zu wenig, obwohl die ersten paar Durchgänge recht unterhaltsam sind. Ich persönlich kann dem mehr oder minder monotonen Herumgestoße eines Pucks nicht viel abgewinnen.

Ich halte Xeno für einen netten Versuch, von üblichen Spielschemata abzuweichen. Nur hätte man noch einige zusätzliche Spielelemente integrieren sollen, die das Programm anspruchsvoller machen. (gn)



Wenn man einen Mitspieler findet, wird Xeno zu einer der amüsantesten Angelegenheiten, seit es Heimcomputer gibt. Ich hätte niemals gedacht, daß es solchen Spaß machen kann, eine Scheibe in der Gegend herumzuschubsen. Dabei ist es sehr wichtig, die Abprall-Effekte zu beachten, die man durch geschicktes Spiel mit der Bande erzielen kann.

Der wenig befriedigende Ein-Spieler-Modus ist eigentlich das einzige dicke Manko, das ich bei Xeno entdecken konnte. Wer auf Dauer seinen Spaß mit dem Programm haben will, sollte einen menschlichen Gegner parat haben. Spätestens wenn man einen wunderschönen Treffer im eigenen Tor landet oder mit Karacho an der Scheibe vorbeischießt, kommt Stimmung auf.

Dank eines üppigen Menüs kann man diverse Spiel-Paramter beliebig verändern. Schade nur, daß die Grafik bei der C64-Version so lieblos ausgefallen ist; da hat man sich beim Schneider CPC wesentlich mehr Mühe gegeben. Der Sound ist zwar schlicht (keine Musik), aber die Krach- und Schepper-Effekte während des Spiels haben es mir angetan. Sie passen hervorragend zum Spielgeschehen. (hl)



Hypaball

GRAFIK	76 ★
SOUND & MUSIK	78 ★
HAPPY-WERTUNG	72 ★

Wie werden die »klassischen« Sportarten, wie etwa Ballspiele, in der Zukunft aussehen? Hypaball gibt schon jetzt eine Antwort.

C64 (Spectrum)
Odin
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Schon jetzt machen sich viele Computer-Programmierer Gedanken, welche Sportarten uns wohl im Zeitalter der Weltraumfahrt erwarten werden. Schwerelosigkeit, Hoch-Vakuum und modernste Technologie führen dabei trotzdem nicht zu hochkomplizierten Regeln; die Spiele sind meist sogar noch einfacher als die des Fußballspiels. »Hypaball« ist ein Beispiel für eine solche Sportart.

Eine Mannschaft besteht aus drei Spielern: zwei fliegenden Schlagspielern und einem, auf dem Boden der Tatsachen bleibenden Grundspieler. Zu Beginn darf man sich in einem Menü die Spieler beider Mannschaften aus zehn Personen und Robotern aussuchen. Jeder Spieler hat andere Eigenschaften, wie unterschiedliches Gewicht, Schnelligkeit und Kraft.

Das Spielfeld ist in eine linke und eine rechte Hälfte aufgeteilt. Während die Grundspieler beliebig zwischen beiden Hälften hin- und herlaufen dürfen, müssen die Schlagspieler in der ihnen zugeteilten Hälfte bleiben. Es befindet sich jeweils ein Schlagspieler pro Mannschaft in jeder Hälfte des Spielfelds.

Zwei Löcher in einer Kugel sind die Tore, das linke für Mannschaft eins, das rechte für Mannschaft zwei. Das Tor befindet sich also in der Mitte des Spielfeldes. Zu allem Überfluß bewegt sich diese Kugel aber ständig auf und ab, was den erfolgreichen Torwurf erschwert.

Da sich das Tor in der Spielfeldmitte befindet, sind die beiden Querseiten des Feldes unbenutzt. Doch hier haben sich die Programmierer einen kleinen Gag einfallen lassen: Ein kleiner Materie-Transporter »beamt« den Ball immer in die andere Bildschirmhälfte, so daß er beispielsweise aus dem rechten Feldrand hinausfliegt und sofort am linken Feldrand wieder auftaucht. Klar, daß es da kein »Aus« wie beim Fußball gibt.

Lediglich eine Zusatzregel ist noch vorhanden: Ein Spieler darf einen Ball nicht länger als 2,5 Sekunden festhalten, ansonsten fällt der Ball einfach herunter und geht in den Besitz des Gegners über.

Kleine grafische Gags wie ein paar »Cheerleaders« (anfeuernde Tänzerinnen) zu Spielbeginn sowie ein Zeitungsbericht zu Ende des Spiels dürfen nicht fehlen. (bs)



Anscheinend hat man bei Hypaball krampfhaft nach Ideen gesucht, ein Fußball-ähnliches Spiel in den Weltraum zu verlegen. Anders kann ich es mir nicht vorstellen, daß man auf so verrückte Ideen wie ein Tor in der Spielfeldmitte und Materie-Transmitter an den beiden Seiten kommt.

Andererseits bin ich aber auch der Meinung, daß Hypaball gerade zu zweit ein recht unterhaltsames Spiel ist. Die Regeln sind einfach, die Steuerung gut und der Schwierigkeitsgrad angemessen. Zu Anfang wird man wohl meist nur »Glückstreffer« zustande bringen; nach einigen Spielen gewöhnt man sich jedoch an die ungewöhnliche Spielfeldaufteilung und bringt den Ball zielgenau ins Tor.

Probleme hatte ich mit dem Spieler-Menü. Ich habe bisher keinen wesentlichen Unterschied zwischen den zehn Spielern feststellen können.

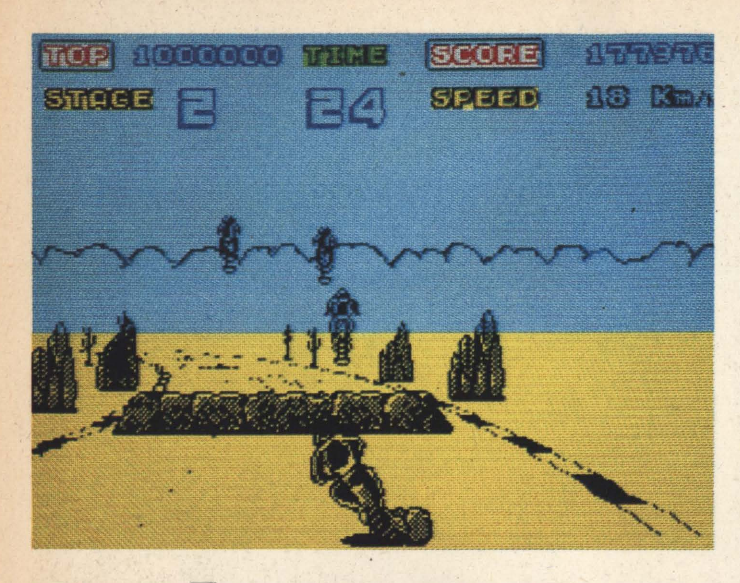
Die uns vorliegende deutsche Version läßt mir im übrigen die Haare zu Berge stehen. »Selekt dein Striker« heißt es da anstelle von »Wähle deinen Grundspieler aus«. Ariolasoft teilte uns allerdings mit, daß inzwischen eine überarbeitete Version mit besseren Texten ausgeliefert wird. (bs)



Grafik und Sound von Hypaball sind (zumindest bei der C64-Version) sehr ordentlich. Die Titelmusik gehört sogar zu den besten Sachen, die ich in letzter Zeit gehört habe. Das Spiel fängt auch mit einem sehr verlockenden Spieler-Wahlmenü mit witzigen Grafiken an. Der Nährwert darf aber bezweifelt werden, denn wie Boris habe ich keine großen Unterschiede zwischen verschiedenen Spielern feststellen können.

Das eigentliche Spiel ist gewöhnungsbedürftig. Die ersten Matches arten zum Glücksspiel aus und enden gegen den Computer erst einmal mit Niederlagen. Nach einer Weile hat man sich an das an und für sich recht einfache Spielprinzip gewöhnt und stolpert dann über den nächsten Schönheitsfehler. Man kann nämlich keine Spiel-Parameter einstellen. Weder Computer-Gegner noch Gesamtspielzeit lassen sich ändern.

Schade, daß Hypaball unter solchen Kleinigkeiten spürbar leidet, denn zu zweit ist das Programm durchaus ein Spielchen wert. So bleibt für mich nur das Fazit »Ganz nett, hätte aber besser sein können« und die Erkenntnis, daß »Xeno« merklich mehr Spaß macht. (hl)



Enduro Racer

Ein 3D-Motorrad-Rennen, das schon in der Spielhalle für Aufsehen sorgte, macht jetzt auch auf Heimcomputern Dampf.

Verfolgt man die Geschichte der Videospiel-Automaten, dann trifft man immer wieder auf Rennspiele. Da gibt es beispielsweise den Klassiker »Night Driver«, bei dem der Spieler von der Straße nur die beleuchteten Pfosten sieht. Später kamen Automaten wie »Turbo« und »Pole Position« hinzu. Hier durfte man die Rennstrecke im Tageslicht bewundern. Außerdem behinderten gegnerische Fahrzeuge den Spieler. Seit diesem Zeitpunkt wurden eigentlich nur noch grafische Verbesserungen an den Automaten vorgenommen. Beispiele sind »TX 1«, der gleich drei Monitore hatte, und »Buggy«, bei dem viele Hindernisse auf der Rennstrecke zu überspringen waren.

Die erste große Neuerung nach vielen Monaten kam dann mit »Enduro Racer«, einem Cross-Motorrad-Rennen. Bislang waren die Rennstrecken immer flach, es gab lediglich Hindernisse auf der Fahrbahn. Enduro Racer bot jedoch eine echte, dreidimensionale Strecke, die nicht nur Kurven, sondern auch Hügel, Abhänge und Sprungschanzen enthält. Programmiert wurde der Enduro-Racer-Automat vom Space-Harrier-Team, das damit die Kunst der 3D-Grafik zur Vollendung trieb.

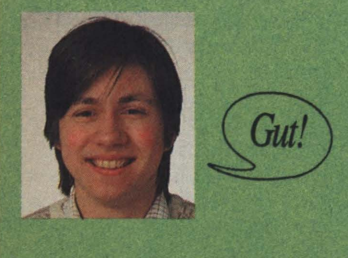
Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit mehrere Abschnitte einer umfangreichen Rennstrecke zurückzulegen. Erst wenn man einen Abschnitt innerhalb eines bestimmten Zeitlimits hinter sich gebracht hat, darf man im nächsten Teil des Parcours weitermachen. Die insgesamt fünf Etappen sehen grafisch alle unterschiedlich aus. So fährt man mal durch Wälder, mal durch Wüsten und Berge.

Natürlich sind Sie nicht allein auf der Strecke. Zahlreiche andere Fahrer versuchen, Sie von der Fahrbahn zu drängen und Ihnen wertvolle Sekunden zu stehlen. Ebenfalls im Weg liegen zahlreiche Hindernisse wie etwa Felsbrocken, die bei Berührung immer einen Sturz des Fahrers und den Verlust einiger Sekunden nach sich ziehen.

Eine Punkteabrechnung und eine High-Score-Liste, die sich aus der gefahrenen Strecke, der dabei erreichten Geschwindigkeit und der Anzahl der überholten Gegner errechnet, gibt es natürlich auch. (bs)

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	20 ★
HAPPY-WERTUNG	79 ★

Spectrum (C64, Schneider CPC)
Activision
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

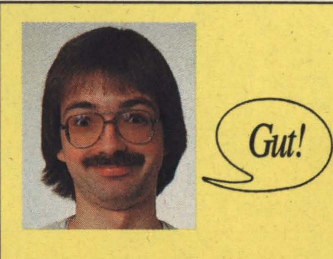


Gut!

Bei dem Programm hatte ich gewaltige Vorurteile: »Enduro Racer auf dem Spectrum ist ein Ding der Unmöglichkeit. Es ist technisch nicht drin, diese 3D-Grafik auch nur annähernd hinzukriegen. Und mit dem Sound sieht es sowieso schlecht aus auf dem Spectrum. Das wird schon wieder so eine unspielbare Umsetzung werden...«

Dreimal daneben, lediglich beim Sound behielt ich Recht. Die 3D-Grafik von Enduro Racer ist schlichtweg fantastisch und holt das Letzte aus dem Computer heraus. Die Strecke geht auf und ab, Hindernisse nähern sich und auch der Horizont ändert seine Höhe je nach Position des Fahrers. Besser kann man ein Rennspiel grafisch kaum gestalten.

Obwohl Enduro Racer ein technisch fast perfektes Spiel ist, kriegt es von mir nicht die Bestnote, denn das Spielprinzip ist recht alt. Enduro Racer macht zwar einige Stunden lang sehr viel Spaß, wird dann aber doch auf die Dauer etwas öde. Trotzdem gehört es zu den Programmen, die ich auch in Zukunft öfters aus dem Schrank holen und einige Runden lang spielen werde. (bs)



Gut!

Rennspiele gehören schon seit Jahren zu den »Rennern« unter den Computerspielen (Aua, was für ein Wortspiel). Von »Pole Position« über »Pitstop II« bis hin zu »Super Cycle« kam dieses Genre eigentlich immer gut an, was mich mitunter sehr verwundert hat. Von Pitstop II einmal abgesehen, halte ich viele Programme dieser Art für recht öde.

Den Vorgänger von Enduro Racer, den Automaten Hang On, finde ich auf Dauer echt langweilig. Der Nachfolger hat es aber in sich: Die Idee mit den 3D-Strecken ist hervorragend und vermittelt ein ganz neues Spielgefühl. Was mich aber am meisten überraschte, ist die hervorragende Qualität der Spectrum-Umsetzung. Der Effekt mit der perspektivischen Grafik kommt hier sehr gut rüber. Dazu ist das Programm auch noch sehr schnell. Ein Lob an die Programmierer, denn ein solches Spiel auf dem Spectrum so gut hinzubekommen, ist ein Meisterstück.

Enduro Racer ist ein aufregendes Motorradrennen, das mitreißen kann. Auf die angekündigten Schneider CPC- und C64-Umsetzungen bin ich schon sehr gespannt. (hl)

Adventures und Rollenspiele

Selbst gestandene Magier, Dämonen und strahlende Helden werden es zugeben müssen: Die Adventures (Abenteuer-Spiele) erleben momentan wahrlich keine Blütezeit. Völlig out ist dieses Genre andererseits aber auch nicht und wird es wohl auch nie werden. Adventures sind fast so alt wie die Computer-Ära. Vom Urahn dieser Spielart mit dem schlichten Namen »Adventure« über die »Zork«-Triologie bis hin zu den Werken des Magnetic-Scroll-Teams haben sich Abenteurerspiele gegenüber modischen Trends als erstaunlich resistent erwiesen.

In einem Wettbewerb forderten wir die Leser von Happy-Computer Ende 1986 auf, die besten Computerspiele des Jahres zu wählen. Die erfolgreichsten Adventures waren zwei Programme, die wir bereits im letzten Spiele-Sonderheft vorstellten: Das Grafik-Abenteuer »The Pawn« und der Infocom-Ulk »Leather Godesses of Phobos«. Diese Wahl läßt ahnen, wo der Trend hinführt. Die Adventures der Experten von Infocom sind unverwüstlich. Jahr für Jahr übertreffen sich die Amerikaner selber und haben trotz der recht anspruchsvollen englischen Texte auch bei uns eine wachsende Fan-Gemeinde. Die jüngsten Infocom-Spiele »Bureaucracy«, »Moonmist« und »Hollywood Hijinx« werden auf den nächsten Seiten getestet und dürften wieder satte Erfolge werden.

The Pawn kommt aus England. Dieses vielgepriesene Adventure stammt vom Magnetic-Scrolls-Team, dem es bei diesem Programm gelang, eine anspruchsvolle und zugleich gewitzte Handlung mit beeindruckenden Grafiken zu kombinieren. Von den Briten liegt mit »Guild of Thieves« ebenfalls ein neues Programm vor, das uns leider nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluß erreichte.

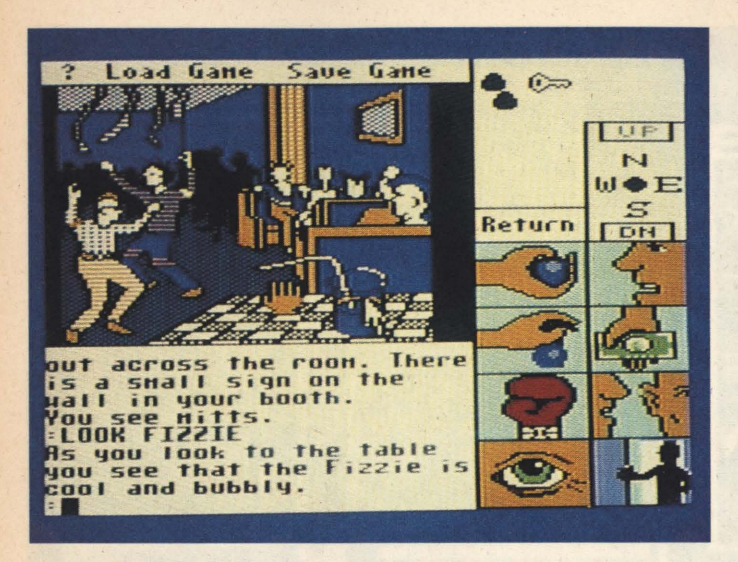
Von diesen beiden Softwarehäusern abgesehen, stagniert der Adventure-Markt leider. Außer den erfreulichen Ausreißern wie dem skurrilen »Tass Times in Tone Town« und dem benutzerfreundlichen »Déjà vu« hat sich im letzten halben Jahr wenig Aufregendes getan.

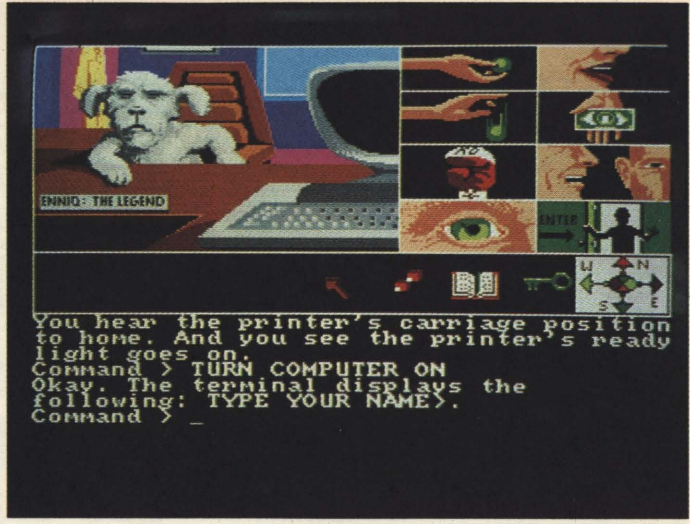
Die englischsprachigen Adventures sind diesmal wieder klar in der Überzahl. Daß es beispielsweise keine deutschen Infocom-Adventures gibt, liegt an der Struktur der deutschen Grammatik. Die ist im Vergleich zum Englischen nämlich wesentlich komplizierter und damit für das Programm schwerer zu »verstehen«. Um die deutsche Grammatik zu verarbeiten, müßte man einen sehr komplexen Parser schreiben. Auf größeren Computern wie Atari ST oder Amiga wäre so ein Super-Parser eines Tages durchaus vorstellbar.

Ganz anders sieht es bei den Rollenspielen aus, einem Genre, das momentan einen regelrechten Boom erlebt. Das Fantasy-Abenteuer »The Bard's Tale« hat mit »Destiny Knight« einen starken Nachfolger bekommen. Das PC-Programm »Starflight« entführt Sie vielmehr in die Weiten des Weltraums und gilt in unserer Redaktion als eines der absolut besten Spiele, die es für MS-DOS-Computer gibt.

Rollenspiele sind nahe Verwandte von Adventures, in denen es ebenfalls um das Erforschen unbekannter Welten geht. Auch steht hier meist eine konkrete Aufgabe im Mittelpunkt, doch kann man im Gegensatz zum Adventure nicht beliebige Befehle eingeben, die das Programm dann ausführt. Rollenspiele sind vielmehr berechenbarer. Befehle werden aus festen Menüs gepickt, und man steuert in der Regel gleich mehrere Spielfiguren. Langweiliger als bei einem guten Adventure muß es hier deswegen bestimmt nicht zugehen.

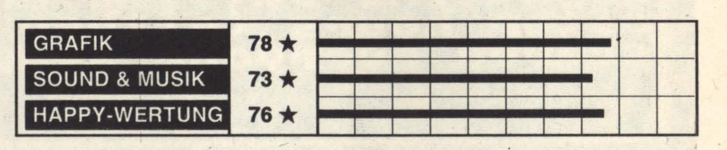
Wir haben uns entschlossen, die beiden Genres Adventures und Rollenspiele in einer Rubrik zusammenzufassen, weil sie in spielerischer Hinsicht enge Verwandte sind. Die Adventures haben dabei die klare numerische Mehrheit, aber schon in einem Jahr könnte das ganz anders aussehen. In der Rollenspiel-Szene ist derzeit einfach mehr los als bei dem etwas augelaugten Abenteuer-Genre. (hl)





Tass Times in Tonetown

Ein Adventure in einer anderen Welt - das gab's schon öfter. Aber niemals in einer so ausgeflippten Stadt wie Tonetown.



GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY-WERTUNG	76 ★	

C64 (Atari ST, Amiga, MS-DOS, Apple II, Macintosh) ★ Activision
59 bis 79 Mark (Diskette)

Ihr alter Erfinder-Freund Gramps ist wie vom Erdboden verschluckt. Sie kommen in seine Wohnung und finden sogar eine halb gegessene Pizza - mehr allerdings nicht. Lediglich Spot, der treue Hund von Gramps, begrüßt Sie. Bei Ihrer intensiven Suche stoßen Sie auf eine seltsame Maschine im Labor von Gramps. Als Sie diese Maschine aktivieren, beginnt ein metergroßer Ring in der Ecke des Raumes seltsam zu glühen. Spot springt durch den Ring - und verschwindet. Sie überlegen nicht lange: Gramps muß auch durch diesen Ring gegangen sein. Und da man einem gutem Freund immer zur Seite stehen sollte, fassen Sie sich ein Herz und folgen Herrn und Hund.

Sie tauchen in der Nähe einer Baustelle wieder auf. An sich scheint alles normal zu sein, doch schon nach kurzer Zeit bemerken Sie, daß Sie in keiner normalen Stadt sind. Denn Spot begrüßt Sie mit einer für einen Hund ungewöhnlich deutlichen Aussprache. Außerdem heißt er nicht mehr Spot, sondern Ennio, und ist der Star-Reporter der Tonetown-Times. Sie sind in Tonetown gelandet, einer Stadt, die in einer anderen Dimension liegt. Hier ist man »tass«, was sich vielleicht als eine Abart von »cool« bezeichnen ließe.

Das ist auch Ihr größtes Problem bei der Suche nach Gramps. Bevor Sie irgendwelche Hinweise erhalten können, müssen Sie erst mal lernen, »tass« zu werden. Das fängt bei der Kleidung und der Frisur an und hört bei der Sprache und dem allgemeinen Verhalten auf. Erst wenn Sie »tass« genug sind, werden Ihnen die Bewohner von Tonetown bei der Suche helfen.

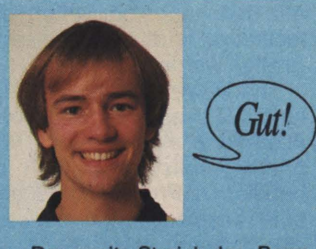
Dem Programm liegen neben der Anleitung noch ein Exemplar der Zeitung Tonetown-Times sowie ein Button zum Anstecken bei. In der großformatigen Zeitung sind viele wichtige Hinweise versteckt. Unser linkes Bild zeigt die C64-, das rechte die Amiga-Version. (bs)



Wer dachte, daß das Adventure-Genre nichts Neues mehr bieten könne, wird von Tass Times in Tonetown angenehm überrascht sein. Hier wird eine Story präsentiert, die abseits von Science Fiction, Fantasy und Krimi liegt, trotzdem aber diese drei Bereiche streift. Daß die Komik dabei nicht zu kurz kommt, ist klar.

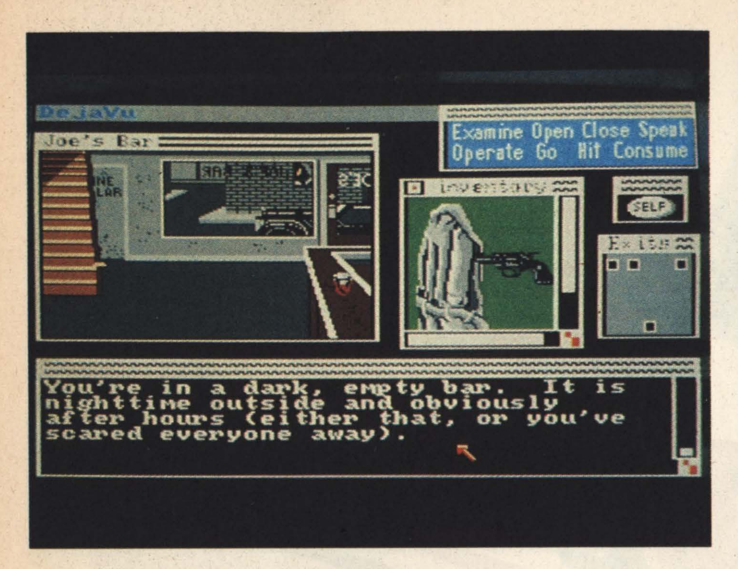
Was mir allerdings nicht so gut gefällt, ist das Menüsystem, das eine Erweiterung zu dem von »Borrowed Time« darstellt. Hier wird dem Spieler vorgegaukelt, daß man mit Joystick oder Tastatur drauflos »adventuren« könne. Sobald man aber in eine etwas komplexere Situation kommt, muß man wieder auf die Tastatur zurückgreifen. Ich habe mir bei Tass Times schnell wieder den Griff zur Maus abgewöhnt und nur noch per Tastatur gespielt.

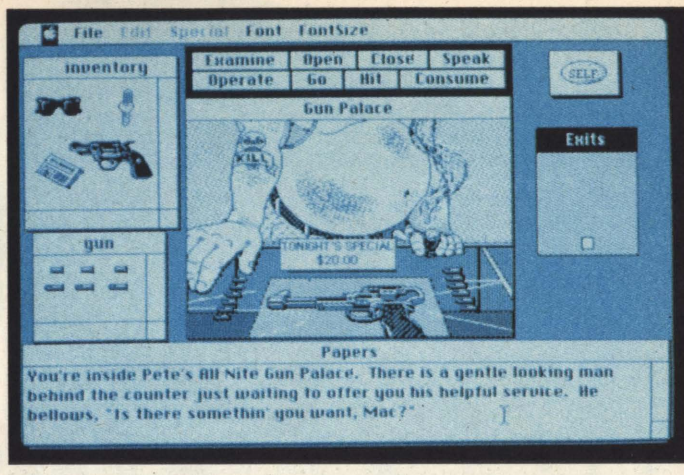
Was mich besonders beeindruckt, ist die Qualität der C64-Version. Betrachtet man die Hardware-Eigenschaften von ST und Amiga, dann werden diese Computer kaum ausgenutzt. Auf dem C64 dagegen ist in punkto Grafik und Musik wesentlich mehr los: Es sind viel mehr Bilder animiert und ein Zeichentrick-ähnlicher Vorspann krönt den C64-Adventure-Genuß. (bs)



Der zweite Streich der »Borrowed Time«-Programmierer gefällt mir nicht mehr ganz so gut wie der Vorgänger. Die Steuerung über das Menüsystem ist für meinen Geschmack mißglückt, weil die klotzigen Bilder auf mich eher verwirrend wirken. Echte kleine Icons oder einfache Texte, die man nur anklicken muß, hätten es für meinen Geschmack auch getan. Es mag Spieler geben, die solche kleinen Gemälde auf Anhieb verstehen; ich muß dabei aber immer erst nachdenken.

Bei der Handlung hat man sich größte Mühe gegeben, den Spieler durch ungewöhnliche Figuren, Wörter und Geschehnisse zu verwirren. Ich möchte diesen Horrortrip nicht in Wirklichkeit durchmachen, obwohl es sehr interessant ist, sich in eine derart verrückte Welt hineinzuversetzen. Wenn man Tass Times lang genug gespielt hat, beginnt man vor dem Computer zu »morusen« und auch der »Knapploff« wird langsam heiß... die Idee mit den Fantasie-Begriffen ist wirklich gemein! Sie machen das Spiel an einigen Punkten sehr schwer, doch gerade darin liegt auch der Reiz dieses Adventures, das man wohl zu Recht als sehr ungewöhnlich bezeichnen kann. (gn)





GRAFIK	59 ★	
SOUND & MUSIK	55 ★	
HAPPY-WERTUNG	78 ★	

Déjà Vu

Im Chikago der 30er Jahre haben Sie einige Probleme mit Gangstern, der Polizei und einem höchst unangenehmen Gedächtnisschwund.

Amiga (Macintosh)
Mindscape
99 Mark (Diskette)

Sie wachen auf. Ihr Kopf schmerzt, als ob Sie eine mehrwöchige Kneipentour gemacht und nun den dazugehörigen Kater hätten. Und noch etwas fällt Ihnen auf: Sie wissen weder, wo oder wer Sie sind oder wie Sie überhaupt hierher kamen. Totale Amnesie – Ihr Gedächtnis ist wie leergefegt.

Da hilft es Ihnen wenig, daß Sie auf der Herrentoilette einer billigen Kneipe aufgewacht sind, die gerade geschlossen hat und völlig menschenleer ist – von der Leiche im ersten Stock einmal abgesehen. Wie es scheint, wurde der Arme mit einer Pistole erschossen, die Ihrem Schießeisen verblüffend ähnlich sieht.

Die Situation wird immer verworrener: Anstelle von Antworten finden Sie nur weitere Probleme und Fragen. Anscheinend sind Sie von jemanden unter Drogen gesetzt worden. Von wem aber und warum? Wer ist die Leiche? Wieso ist die Polizei hinter Ihnen her – die kann die Leiche doch noch nicht gefunden haben? Wieso ist die Spülung in der Damentoilette kaputt – oder hat das etwa nichts zu bedeuten?

Zu allem Überfluß scheint auch noch Freitag der 13. zu sein, denn nicht nur Polizei und eine gut organisierte Verbrecherbande sind hinter Ihnen her. Es bereiten Ihnen auch noch Straßenräuber, ausgewachsene Alligatoren und Ihr eigener Gesundheitszustand Schwierigkeiten.

Wenn Sie all diese Fragen umfassend beantworten können, winkt Ihnen ein Privatdetektiv-Zertifikat, das der Drucker Ihres Computers gleich zum An-die-Wand-hängen ausspuckt.

Déjà Vu ist das erste Adventure eines Programmier-Teams namens Icom Simulations. Dort hat man sich zur Aufgabe gestellt, Adventures zu entwickeln, die in hohem Maße bedienerfreundlich sind. Dies ist derart gut gelungen, daß man bei Déjà Vu fast ausschließlich mit der Maus arbeiten kann. Die Tastatur wird nur benötigt, wenn Codezahlen und Filenamen (für gespeicherte Spielstände) einzutippen sind.

Nehmen wir an, Sie wollten mit der Pistole auf den Alligator schießen. Alles was Sie machen müssen ist: Einmal das Wort »Operate« (eine Handlung ausführen) anklikken, dann die Pistole und dann den Alligator. Jedes nur denkbare Kommando in diesem Adventure läßt sich auf diese einfache Art und Weise eingeben. (bs)



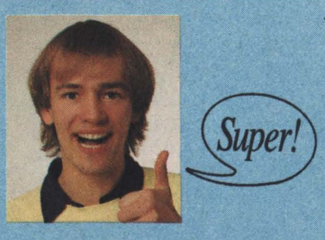
Déjà Vu und der Nachfolger Uninvited gehören zum Allerbesten, das man sich für den Macintosh kaufen kann. Gleich vorweg ein Hinweis am Rande: Da beide Programme kopiergeschützt sind, sind sie nicht ohne weiteres mit einem Mac-Emulator auf dem ST lauffähig.

Eine so ausgefeilte Bedienerführung wie bei Déjà Vu findet man nur selten. Mich beeindruckt es immer wieder, wie man Gegenstände von einem Window ins andere versetzt oder ein Window vom Computer »aufräumen« läßt.

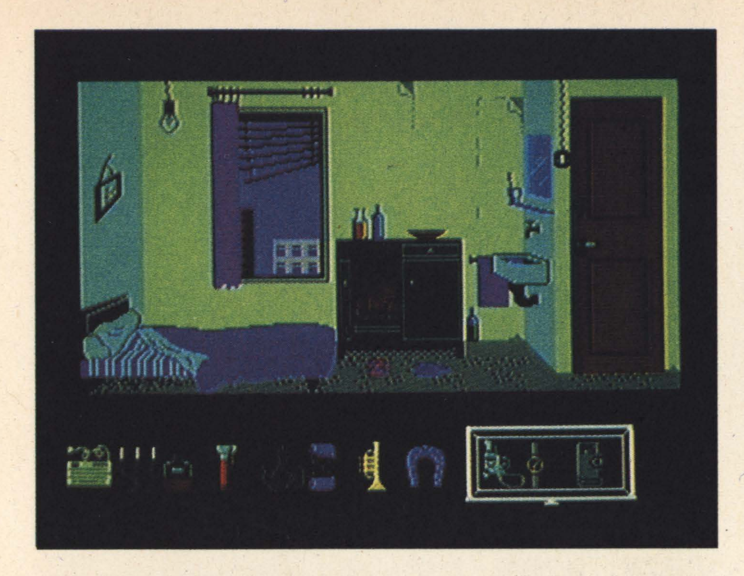
Abgesehen davon ist die Story von Déjà Vu wirklich gut ausgefeilt, und es gibt nicht wenige Überraschungen für den Spieler. Außerdem spürt man viel Liebe zum Detail. Selbst zu Gegenständen, die keinerlei Bedeutung haben, gibt es meistens einen witzigen Kommentar.

Die Mac-Version (rechtes Foto) bietet wirklich famose Grafiken von ungeheurer Detailtreue. Bei der Amiga-Version (linkes Foto) scheint man sich aber nicht so viel Mühe gegeben zu haben.

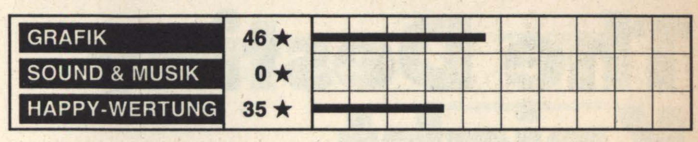
Der einzige spielerische Haken: Für meinen Geschmack ist Déjà Vu viel zu einfach. Ein paar Rätsel mehr hätten sicher nicht geschadet. (bs)



Déjà Vu ist wirklich eine ganz neue Art von Adventure. Es war meines Wissens nicht nur das erste, das ohne jede Eingabe eines Wortes auskommt, sondern ist für meinen Geschmack auch das beste Abenteuer-Spiel, das Eingaben mit der Maus oder dem Joystick erlaubt. An die Bedienung gewöhnt man sich schnell. Nachdem ich das Denken um drei Ecken, angeeignet in langen Infocom-Nächten, abgelegt hatte, entfaltete Déjà Vu seinen ganzen Reiz. Die Story ist ungeheuer kompliziert und man vermißt in einigen Fällen konkrete Hinweise. Es hilft aber oft, die Bilder sehr genau zu betrachten, denn dort stecken mehr Informationen, als die kargen Beschreibungen preisgeben wollen. Man sieht zum Beispiel Gesichter hinter den Fenstern und einige Sachen liegen auf dem Boden oder hängen ganz unschuldig an der Wand. Man muß sich eigentlich nur trauen, selbst die unmöglichsten Sachen auszuprobieren, auch wenn das Programm viele bissige Kommentare parat hält. Alles in allem ist Déjà Vu das ideale Adventure für Einsteiger, da es besonders einfach zu bedienen und nicht sonderlich schwierig ist. (gn)



Die Erbschaft



C64 (Schneider CPC)
Infogrames
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Um zu erben, muß Peter Stone erst mal sein Glück im Kasino beweisen. Doch bis Las Vegas ist der Weg noch weit und gefährlich.

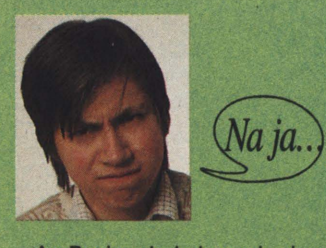
New Haven, Connecticut, USA, irgendwann in den späten sechziger Jahren. In einer billigen Wohnung in einem der Slums brütet Peter Stone vor sich hin. Wie soll er seine immensen Schulden bezahlen? Die Gläubiger geben sich bei ihm die Klinke in die Hand, eine Arbeit kann Peter nicht finden. Er steht kurz vor der absoluten Verzweiflung, da klingelt es an der Tür. »Ein Telegramm für Sie«, meint eine freundliche Stimme. Eine erneute Falle eines Gläubigers? Eine besonders hohe Rechnung? Nein, es ist ein Brief von einem Anwalt, der eine steinreiche Tante vertritt. Besagte Tante ist verstorben und möchte Peter ihren ganzen Besitz vermachen – sofern er eine bestimmte Aufgabe erfüllt.

Den Grundstein zum heutigen Reichtum legte Peters Tante in einer einzigen Nacht in den späten dreißiger Jahren. Sie ging mit ein paar hundert Dollar in der Tasche in ein Kasino und kam mit mehr als einer Million wieder heraus. Peter soll dieses Kunststück nun wiederholen und heute nacht noch die Million gewinnen – ansonsten ist es Essig mit dem Erbe. Damit ihm diese Aufgabe etwas leichter fällt, erhält er ein Flugticket nach Las Vegas und 200 Dollar in kleinen Scheinen.

Nach dieser Vorgeschichte gliedert sich das Spiel »Die Erbschaft« in drei einzelne Teile. Im ersten Teil geht es darum, heil aus dem Haus und zum Flughafen zu gelangen. Dabei wird Peter von verschiedenen Personen behindert, die gerne ihr Geld oder Wertgegenstände zurückerhalten würden. Die Steuerung ist recht einfach: Mit dem Joystick bewegen Sie einen Cursor, mit dem Sie auf Gegenstände zeigen, die Sie aufnehmen oder abgeben wollen. Genauso bestimmt man seine Bewegungsrichtung.

Der zweite Teil ähnelt stark dem ersten. Hier müssen Sie sich durch den Flughafen durchschlagen und einige Probleme lösen, um rechtzeitig das Flugzeug zu erwischen.

Der dritte Programmteil spielt schließlich in Las Vegas, wo Sie in verschiedenen Kasinos spielen können, um Ihr Geld zu vermehren. Hier werden ziemlich alle bekannten Spiele angeboten: Münzautomaten, Karten- und Würfelspiel und für arg Verzweifelte sogar russisches Roulette. (bs)



Au Backe, da haben wir eine der Enttäuschungen des Jahres. Hinter einer interessanten Story und einer tollen Benutzeroberfläche verbirgt sich ein noch nicht mal durchschnittliches Adventure, dem es an Logik mangelt.

Am schlimmsten ist der dritte Teil, der überhaupt nicht in das Konzept eines Adventures paßt. Glücksspiele sind nun mal Glücksspiele – da ändert es auch nichts, wenn man zwischen echtem und russischem Roulette wählen darf. Wer sich die Anleitung genau durchliest und in der Schule schon einmal etwas von Wahrscheinlichkeitsrechnungen gehört hat, erkennt schnell, daß der Computer bei den meisten Glücksspielen die besseren Chancen hat. Anders ausgedrückt: Wenn der Spieler nicht sehr viel Glück hat, verliert er.

Die beiden ersten Teile mit Rätseln und logischen Problemen konnten mich auch nicht überzeugen. Da erscheint ein Typ auf dem Schirm und will was haben. Einen konkreten Hinweis, was er will, gibt es nicht. Bleibt nur: probieren, probieren, probieren. Da man den Spielstand nicht speichern kann und auf diese Art natürlich schnell verliert, machten mir auch diese Teile schon nach wenigen Minuten keinen Spaß mehr. (bs)



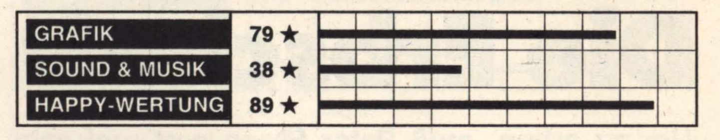
Langsam tut es mir richtig leid, zu den Spielen von Infogrames immer eine negative Bewertung zu schreiben. Es ist fantastisch, auf welche Ideen die Programmierer kommen. Von dieser Seite aus sind sie ungeheuer kreativ. Nur leider fehlt ihnen die Fähigkeit, die Ideen auch in ein tolles Spiel umzusetzen. Die Erbschaft ist ein typisches Beispiel dafür.

Der Story liegt eine irre Idee zugrunde, aus der man eine Menge machen könnte. Doch schon der Weg aus dem Haus gestaltet sich höchst langweilig: Lauter Leute, denen man irgend etwas schuldet, soll man mit irgend etwas abspeisen – aber mit was? Durch die eigentlich pfiffige Joysticksteuerung hat man sich selbst so weit eingeschränkt, daß für ungewöhnliche Lösungen kein Raum bleibt. Schade, denn aus der Flucht vor den Gläubigern hätte man eine witzige Sequenz machen können. So kocht der Spielwitz aber auf ganz kleiner Flamme. Bedauerlicherweise ändert sich das im ganzen Spiel nicht, obwohl der dritte Teil in Las Vegas ganz nett ist. Er hat zwar nichts mit einem Adventure zu tun, bietet aber zumindest etwas Abwechslung. (gn)





The Destiny Knight



C64 (Apple II)
Electronic Arts
Zirka 75 Mark (Diskette)

Im Nachfolger zu »The Bard's Tale« müssen Sie einem finsteren Ober-Magier ins Handwerk pfuschen.

Die Legende berichtet vom »Destiny Wand«, dem »Zauberstab des Schicksals«. Dieser magische Stab ruhte seit 700 Jahren in einem heiligen Berg und war Garant für Frieden im ganzen Land. Doch skrupellose Söldner unter der Führung des mächtigen Magiers Lagoth Zanta haben den Destiny Wand gestohlen und in sieben Teile zerbrochen, die jetzt an verschiedenen Orten im Land liegen. Nur sieben tapfere Helden, die natürlich von Ihnen gesteuert werden, könnten es schaffen, den Stab zu vereinen und Lagoth Zanta zu vernichten.

»The Bard's Tale II: The Destiny Knight« (Der Ritter des Schicksals) knüpft elegant an »The Bard's Tale« an, das 1986 Maßstäbe im Bereich der Rollenspiele setzte. Das neue Programm aus dem Barden-Land übernimmt weitgehend das bewährte Spielprinzip, bietet aber einige Verbesserungen und natürlich neue, komplexe Aufgaben.

Durch erfolgreiches Bestreiten von Kämpfen gewinnen die Charaktere Experience Points (Erfahrungspunkte). Je mehr Punkte sie haben, desto stärker und robuster werden sie.

Bei The Bard's Tale konnten sich unsere Helden in einer Stadt und deren unterirdischen Labyrinthen -(Dungeons) bewegen. Die Welt von Destiny Knight ist erheblich umfangreicher. Das Spiel hat sechs ganze Städte, 25 Dungeon-Levels und die »Wilderness«. Diese Wildnis besteht aus Wäldern, die die Städte voneinander trennen.

In den Städten findet man jetzt auch Casinos und Banken, um die Goldvorräte durch Glücksspiel (hoffentlich) aufzustocken und den Gewinn gleich sicher zu deponieren. Das Magie-System wurde weitgehend von The Bard's Tale übernommen, aber etwas verbessert. Es gibt jetzt spezielle Zaubersprüche für den Archmage, den ranghöchsten Magie-Kundigen. Insgesamt sind es 79 verschiedene Sprüche, von denen einige ganz neu sind. Und die lieben Monster wollen wir auch nicht vergessen: Knapp über 100 verschiedene Gegner, die alle in sehr schön animierter Farbgrafik zu sehen sind, machen Ihnen das Leben schwer. (hl)



Bevor ich loslege, muß ich vorweg zugeben, daß ich ein großer Fan des Vorgänger-Programms The Bard's Tale bin. Unter diesem Gesichtspunkt kann man eigentlich nur von Destiny Knight begeistert sein, denn das Spiel ist ein nahezu optimaler Nachfolger. Es ist nicht nur umfangreicher, sondern auch wesentlich schwerer als sein Vorgänger und bietet selbst mit sehr starken Charakteren eine echte Herausforderung.

Schon in den ersten Dungeons wimmelt es nur so von Gemeinheiten und Puzzles. Allein die erste Aufgabe, die Rettung einer Prinzessin aus dem Dark Domain, kann einen zur Verzweiflung treiben. Wer hätte auch gedacht, daß der Barde ausgerechnet das siebte Lied spielen muß, damit man an der Doppeltür vorbei kann...

Das bewährte Spielprinzip ist nahezu komplett übernommen worden. Das ist auch mein einziger Kritikpunkt, denn ein wenig mehr Abwechslung (neue Rassen und Klassen) hätten nicht geschadet. Aber was soll's – wer gerne The Bard's Tale gespielt hat (was ich empfehlen würde, bevor man sich an den Nachfolger wagt), wird von Destiny Knight sehr angetan sein. (hl)

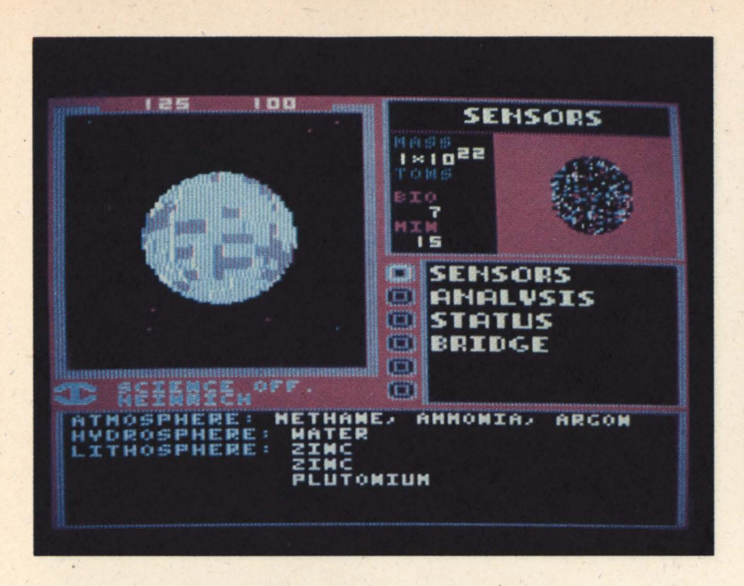


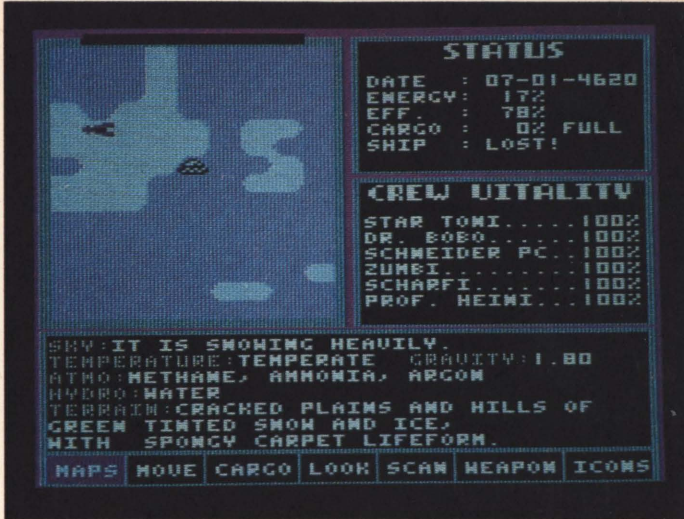
Wer sich an das letzte Spiele-Sonderheft erinnert, der weiß, daß ich damals dem Spiel The Bard's Tale nur eine 2 gegeben habe. Wieso der plötzliche Sinneswandel? Nun, inzwischen habe ich noch ein bißchen mehr Bard's Tale und auch Destiny Knight gespielt und mich vollends an die Fantasy-Rollenspiele gewöhnt. Und nach genauerem Vergleichen mit anderen Rollenspielen habe ich die vielen Qualitäten des Programms schätzen gelernt.

Aber eines ist noch wichtiger: Bei Destiny Knight haben die Programmierer noch mal kräftig zugelegt und sich selbst gleich mehrfach übertroffen. Destiny Knight ist nicht einfach eine Fortsetzung, sondern eine Weiterentwicklung des Bard's-Tale-Prinzips. Man merkt beim Spielen deutlich, daß die Programmierer sich ganz genau zu Herzen genommen haben, was andere Spieler an Bard's Tale zu bemängeln hatten.

So gibt es jetzt wesentlich mehr logische Rätsel, was Destiny Knight einen starken Adventure-Charakter verleiht. Anfängern wurde der Einstieg sehr einfach gemacht, Profis können dagegen gleich richtig loslegen. (bs)







Starflight



GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	24 ★
HAPPY-WERTUNG	89 ★

MS-DOS
Electronic Arts
89 Mark (Diskette)

Schneller als das Licht: Mit einem Endurium-Raumschiff werden Sie zum Helden in dieser Space Opera.

Ein Jahrtausend nach dem Ende des interstellaren Krieges: Der Planet Erde existiert nur noch in Legenden, und die Nachkommen der Menschen leben auf der Welt Arth, als im Jahr 4594 das Mineral Endurium wiederentdeckt wird. Mit Endurium als Treibstoff können Raumschiffe auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt werden. Eine neue kosmische Ära beginnt: Endurium-Schiffe brechen auf, um die Galaxis zu erforschen. Als Captain eines Schiffs ziehen auch Sie los, um Ruhm und Reichtum zu ernten.

Sie befehligen eine sechs Mann starke Besatzung, die Sie sich aus verschiedenen galaktischen Völkern zusammenstellen können. Die Auswahl der Crew-Mitglieder zu Beginn des Spiels ist sehr wichtig. Da gibt es Menschen, Roboter und diverse Sorten von Außerirdischen. Jede Rasse hat Vor- und Nachteile: Die einen sind stark beim Navigieren, die anderen in der Medizin bewandert und so weiter.

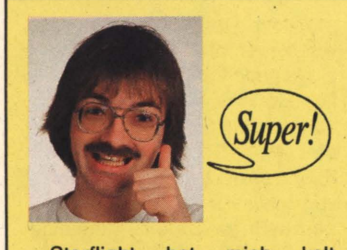
Im Starflight-Universum können Sie 270 Sonnensysteme mit 800 unterschiedlichen Planeten erforschen. Suchen Sie nach Rohstoffen, außerirdischen Lebensformen und Informationen. Denn irgendwo dort draußen könnte die Erde noch existieren...

Nach der Analyse des Wissenschafts-Offiziers entscheiden Sie, ob der Planet kolonisiert werden kann oder nicht. Selbst während des Flugs ist man vor Überraschungen in Form von fremden Raumschiffen nicht sicher. Verhandlungen über das Funkgerät und Gefechte stehen auf der Tagesordnung.

Auf den Planeten findet man Mineralien, Pflanzen und Tiere, die man aufsammeln und gewinnbringend verkaufen kann. Hat man genug Geld auf dem Sparkonto, können Zusatzteile für das Raumschiff angeschafft werden. Doch Vorsicht, denn einige außerirdische Lebensformen sind ausgesprochen wehrhaft.

Am spektakulärsten ist wohl die fraktale 3D-Grafik, die bei den Start- und Lande-Manövern zu sehen ist. Ein wenig Musik darf auch nicht fehlen, auch wenn der IBM-Beeper nicht allzuviel hergibt.

Das Programm ist nicht kopiergeschützt und kann bequem auf einer Festplatte installiert werden. (hl)



Starflight hat mich kalt erwischt und bis heute nicht mehr losgelassen. Es trifft genau den Nerv all derjenigen, die »Raumschiff Enterprise« mögen und sich gerne mal einen Science-fiction-Roman einverleiben. Starflight ist eine Software-Space Opera mit unglaublich guter Atmosphäre, hohem Spielwitz und enormer Komplexität, die für langfristige Motivation sorgt.

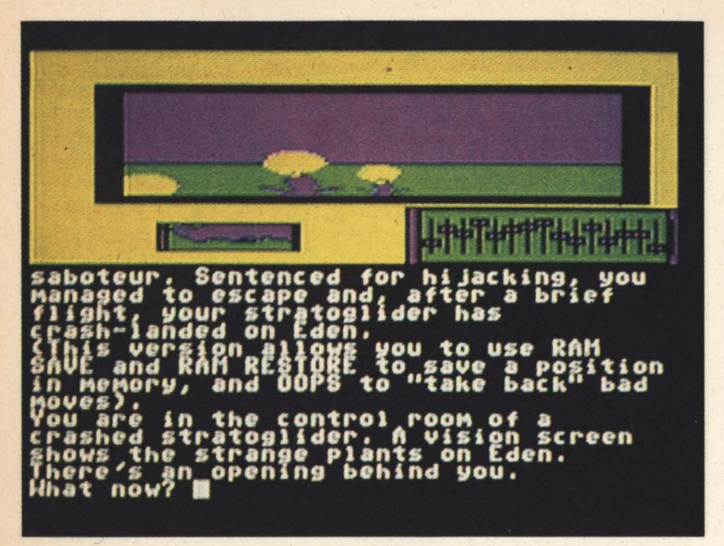
Grafisch haben die Programmierer das Beste aus dem PC herausgeholt: Beeindruckende 3D-Fractals bei Start- und Landemanövern sowie schöne Bilder von den Planeten lassen das richtige Flair entstehen.

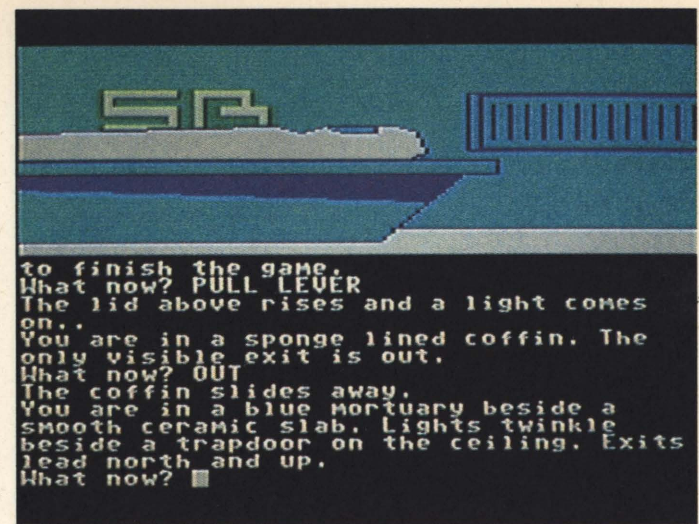
Die zahlreichen Planeten mit all ihren Lebensformen zu erforschen, ist eine echte Herausforderung. Das Tüpfelchen auf dem i ist das sehr originelle (englische) Handbuch, das hervorragend in die tolle Hintergrund-Story einführt. Wer schon immer mal Captain Kirk spielen wollte, kommt an dem Strategie- und Rollenspiel Starflight nicht vorbei. Ich kann nur hoffen und beten, daß von diesem Programm Umsetzungen erscheinen werden. Auf dem Atari ST oder Amiga könnte ich mir Starflight sehr gut vorstellen. (hl)



Wir in Deutschland fassen uns an den Kopf, wenn eine Software-Firma ein Spiel nur für den IBM und kompatible PCs herausgibt. Schließlich stehen die meisten MS-DOS-Maschinen in Büros und kleinen Unternehmen. In Amerika ist die Lage aber anders, denn da sind die IBM-Kompatiblen vollwertige Heimcomputer. Allerdings ist der IBM nicht für Spiele gebaut worden. So muß man erst eine teure Zusatzkarte für Farbgrafik in das Gerät einsetzen, um Spiele zu starten. Und diese Karte ist wirklich nicht die schnellste, so daß flotte Action-Spiele fast unmöglich zu programmieren sind.

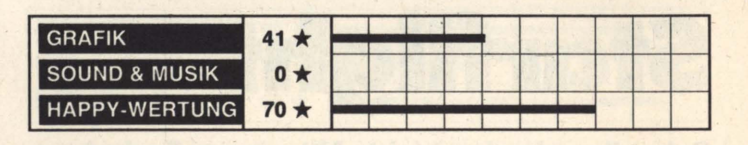
IBM-Programmierer stehen also immer vor einer äußerst schweren Aufgabe, die bei »Starflight« hervorragend gelöst worden ist. Ich scheue mich hier nicht, von einem Science-fiction-»Bard's Tale« für PCs zu reden. Schließlich ist auch dieses Rollenspiel sehr komplex, hat viele logische Rätsel und bietet eine für dieses Genre außergewöhnlich gute Grafik, die den Spielwitz ordentlich in die Höhe treibt. Ein besonderes Lob für den Gag, daß man erst mal lernen muß, mit den verschiedenen Außerirdischen zu reden, da man deren Sprachen nicht beherrscht. (bs)





Silicon Dreams

In drei Adventures können Sie die Kolonisation eines neuen Planeten miterleben und beeinflussen, damit das Projekt erfolgreich wird.



GRAFIK	41 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	70 ★

C64 (Apple II, Amiga, Atari XL/XE/ST, Joyce, MS-DOS, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
Level 9 / Rainbird
49 Mark (Kassette), 69 bis 79 Mark (Diskette)

Die Adventure-Trilogie Silicon Dreams erzählt die Geschichte von Kim Kimberley, der als Geheimagent das erste Kolonistenschiff zum Planeten Eridani E, genannt Eden, begleiten soll. Das Schiff mit 200000 Leuten an Bord macht sich auf die lange Reise. Alle Menschen liegen eingefroren im Raumschiff. Es besteht zu einem großen Teil aus Eis, das das Raumschiff schützt und gleichzeitig als Energiequelle für die Fusionstriebwerke dient. Diese Technik hat den Schiffen den Spitznamen »Snowball« (Schneeball) eingebracht. Doch es gibt Leute, die das Unternehmen sabotieren. Im Verlauf der Reise müssen Sie deshalb in den Kontrollraum gelangen und dort eine Bombe entschärfen.

Der zweite Teil »Return to Eden« beginnt kurz vor der Landung auf Eden. Die Aufzeichnung aus dem Kontrollraum erweckt nämlich den Eindruck, daß Sie der Saboteur sind und die Schäden im Raumschiff verursacht haben. Dabei wurde auch die Funkstation vernichtet, so daß die Roboter-Vorhut das Raumschiff nicht von einem Feind unterscheiden kann. Doch das interessiert die aufgetauten Pioniere nicht, die gegen Sie erst einmal die Todesstrafe verhängen und Sie ins Vakuum des Weltraums schmeißen wollen. Sie fliehen daher mit einem Gleiter nach Eden, wo Sie, als erster Mensch landen. Jetzt müssen Sie in die Hauptstadt eindringen und die Verteidigunganlage ausschalten.

Der dritte Teil »Worm in Paradise« spielt 100 Jahre später. Eden hat sich zu einem blühenden Planeten mit Parteien, Finanzämtern und einer geregelten Infrastruktur entwickelt. Gemessen an den Steuersätzen, den Sozialleistungen und der Gesetzestreue der Bürger scheint es ein echtes Paradies zu sein. Doch unter der Oberfläche brodelt es. Im dritten Adventure gibt es keine klare Aufgabe mehr. Man muß den sozialen Aufstieg schaffen, in der Regierungspartei wichtige Posten besetzen und Unheil vom Planeten abwenden. Wie man zur wichtigen Person wird und welche Gefahr droht, müssen Sie im Laufe des Spiels selbst herausbekommen.

(gn)



Nach »Jewels of Darkness« ist dies die zweite Adventure-Trilogie des Level-9-Teams. Genaugenommen könnte ich jetzt auf den Bewertungskasten im letzten Spiele-Sonderheft verweisen und den Platz für persönliche Notizen freilassen, denn was dort steht, trifft im großen und ganzen auch auf Silicon Dreams zu. Nur hat der unerbittliche Heinrich etwas gegen leere Flecken auf der Seite und außerdem möchte ich noch ein Wort zu den Grafiken sagen – sie sind nämlich noch schlechter als bei Jewels of Darkness. Man merkt deutlich, daß sie nur eine Zugabe sind. Dafür haben die Programmierer den Speicher so vollgepackt, daß die Programme ohne Nachladen auskommen. Das macht diese Adventures für Spieler, die kein Diskettenlaufwerk besitzen, sehr empfehlenswert. Der Parser hat zwar nicht Infocom-Niveau, ist aber insgesamt ganz annehmbar.

Die Adventures selbst sind nicht sonderlich schwer, wenngleich sie einige ganz gemeine Fallen enthalten. Doch der dritte Teil ist kaum zu lösen. Die ersten beiden Programme dürften für den etwas erfahrenen Spieler kein großes Hindernis sein.

(gn)



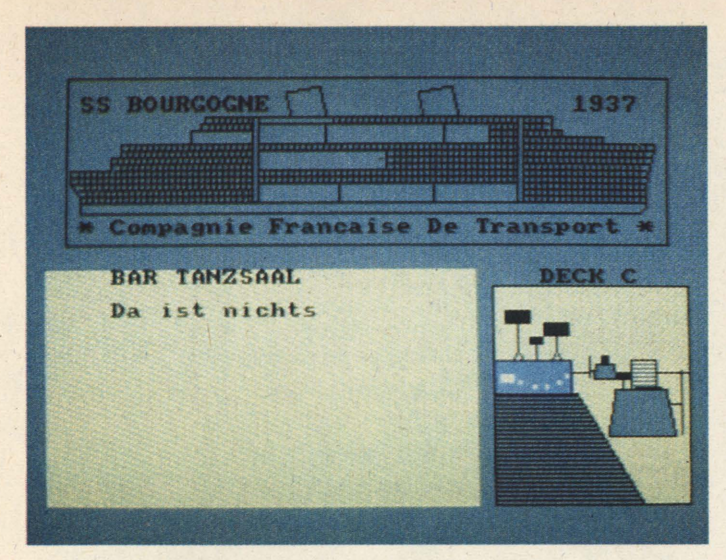
Als diskettenverwöhnter Infocom-Fan kann ich die englische Begeisterung für die Adventures der Firma Level 9 nicht teilen, muß aber eingestehen, daß es für Besitzer von Datasetten nichts Besseres auf dem Adventure-Sektor gibt. Außerdem versuchen die Programmierer ja, dem Spieler das Leben so einfach wie möglich zu machen. Eine RAM-SAVE-Option sowie die Möglichkeit, Züge einfach zurückzunehmen, bietet kein anderes mir bekanntes anderes Abenteuerspiel.

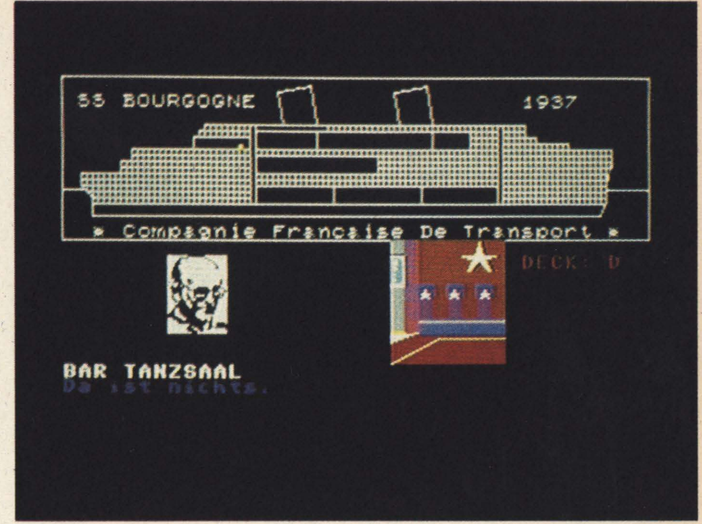
Was mich dann aber schrecklich erzürnte, waren die Umsetzungen der Silicon Dreams auf den Atari ST und Amiga. Da haben es die Damen und Herren von Level 9 doch tatsächlich geschafft, von dem Megabyte RAM, das mein ST besitzt, sage und schreibe 70 Kilobyte auszunutzen. Da sind dann auch prompt dieselben Bilder im Programm wie bei der C64- oder Spectrum-Version zu sehen.

Für ihr nächstes Projekt namens »Knight Orc« haben die Programmierer allerdings vorgesehen, die Möglichkeiten von ST und Amiga auszureizen und für kleinere Computer nur abgespeckte Versionen herauszugeben.

(bs)

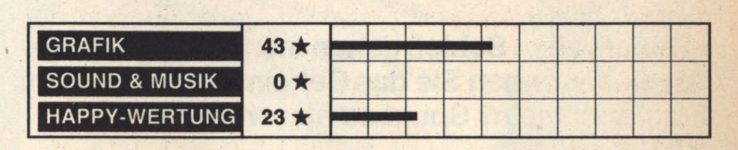






Murder on the Atlantic

In diesem Kriminal-Adventure werden Sie in eine Spionage-Affäre im Jahre 1938 verwickelt.



C64 (Schneider CPC)
Infogrames
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)

Irgendwo auf dem Atlantik, April 1938. Die Bourgogne, Frankreichs größtes Passagier- und Postschiff, ist vor einigen Tagen aus Le Havre ausgelaufen und hat Kurs auf New York genommen. An Bord befinden sich viele reiche Persönlichkeiten.

Doch nicht nur Langeweile, Abenteuerlust oder vielleicht Geschäfte in Amerika treiben die Passagiere auf dieses Schiff. Einige der Personen hier leben unter dem Deckmantel einer fast perfekten Tarnung. Sie sind Spione und kämpfen um die Geheimnisse einer noch jungen Technik: die informations-verarbeitenden Maschinen, kurz gesagt, die Computer. So müssen Sie, der Bord-Detektiv, sich mit zwei Mordfällen herumschlagen, die nicht einfach zu klären sind. Denn hinter diesen Morden lauert eine der größten Spionage-Affären des drohenden zweiten Weltkriegs.

»Murder on the Atlantic« beschreitet ein neues Konzept in der Adventure-Programmierung. Die wichtigsten Hinweise sind nicht im Programm enthalten, sondern in einer umfangreichen Mappe mit Materialien zu Ihrem Fall. In dieser Mappe finden Sie Briefe, anonyme Erpresserschreiben, Fotos, zerrissene Bilder, Auszüge aus den Logbüchern, Visitenkarten, Zeitungsausschnitte und verschlüsselte Nachrichten. Doch damit nicht genug: Auch Blätter, die mit Geheimtinte beschrieben worden sind, Patronenhülsen und sogar ein Stück Mikrofilm sind in dem Paket enthalten.

Gespielt wird, indem Sie einen Punkt durch einen Lageplan des Schiffes bewegen und mit jeweils einem Tastendruck Räume durchsuchen und Personen befragen.

Glauben Sie, den Fall gelöst zu haben, dann müssen Sie das ansonsten endlos laufende Adventure abbrechen und in einem zweiten Programm einige Fragen beantworten. Wenn Sie alle diese Fragen richtig beantworten können, erhalten Sie eine Glückwunschmeldung und das Spiel ist zu Ende. (bs)



Dieses Spiel ist derart dilettantisch programmiert, daß ich mich wirklich frage, ob wir so ein Programm überhaupt als Listing veröffentlichen würden.

Die getestete C64-Version besteht bis auf einige Unterroutinen aus reinstem Basic. Dementsprechend langsam ist auch das Programm. Bestes Beispiel sind die 40 Zeugenaussagen. Diese sind auf der Diskette extra gespeichert und werden nur bei Bedarf geladen, was pro Aussage (etwa 15 Zeilen) eine bis zwei Minuten dauert, (wohlbemerkt, auch mit Floppy-Speeder!).

Geradezu Schlamperei muß man den Programmierern vorwerfen, weil sie die <Run/Stop>-Taste nicht blockiert haben. Kommt man aus Versehen auf die Taste, bricht das Programm ab und muß neu gestartet werden. Allerdings kann man dann immerhin auch das Programm mit LIST anzeigen, sich die gesuchten Codewörter aufschreiben und hat automatisch die schwierigsten Klippen des Adventures umschifft.

Daß ich bei diesen eklatanten Mängeln irgendwann die Geduld verlor und nicht mehr weiterspielte, möge man mir verzeihen. (bs)



Wissen Sie, wann man von einer Mogelpackung spricht? Wenn etwas von außen nach mehr aussieht, als wirklich drin ist. Murder on the Atlantik, ist meiner Meinung nach eine Software-Mogelpackung, denn die Aufmachung schlägt selbst Infocom-Adventures um Längen. Die Beilagen sind super und sehr stilecht. Wenn man sich die vielen Beweise durchgelesen, das Foto zusammengesetzt hat und die Mappe neben den Computer legt, fühlt man sich voll in die Story integriert. Die Freude hält bis zu dem Zeitpunkt an, an dem man den Fehler begeht, die Diskette ins Laufwerk zu schieben. Dann nimmt das Verhängnis seinen Lauf.

Hätte man das Programm weggelassen, und stattdessen einen Roman beigelegt, würde ich jedem den Kauf empfehlen. Leider ist das Programm Bestandteil der Packung und das ist absolut unterdurchschnittlich. Es ist ja toll, daß alles ins Deutsche übersetzt wurde, nur hätte man das Spiel selbst interessanter und flotter gestalten müssen. Man muß schon ein ausgesprochener Freak sein, um dieses Programm bis zum Ende auszuhalten. (gn)

```
your bedroom                                              Time: 7:28 pm
>examine mirror
[Which mirror do you mean, the wall mirror or the side mirror?]

>the wall mirror
By running your fingers around the frame, you discover a hidden switch.
Bolitho coughs diffidently and asks, "Sir Heinrich? Am I right in assuming that
you are the well-known young American detective?"

>pull switch
As you pull the hidden switch, a section of the wall creaks open, revealing a
secret passage!
"Well done! You found a secret passage!" says Bolitho.
Bolitho repeats, "I said: Am I right in assuming that you are the well-known
young American detective?"

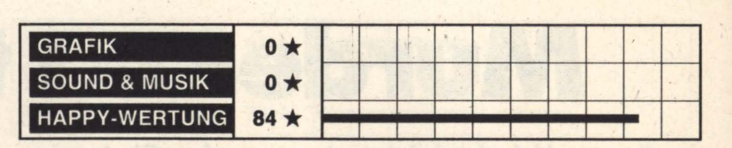
>Bolitho, yes
"Then no doubt you are here to investigate the spectral figure which has
recently been seen about the castle. I myself glimpsed the ghost just last
night. Lord Jack and some guests were sitting up late, lounging and chatting in
the new great hall. After they retired, I came upstairs to clean up and turn off
the lights. As I entered the new great hall from the west, I saw the ghost on
the far side of the room. You've seen that room, have you not?"

>Bolitho, no
```

```
driveway                                                  Time: 7:01 pm
What would you like to do?
>GET OUT OF THE CAR
You are on your own feet again.
(You are now in the driveway.)
You are by the front gate of Tresyllian Castle. You can hear the ocean beating
urgently against the rocks far below.
In the moonlit gloom, you can make out an ornament on the gate. It's a winged,
two-legged dragon called a wyvern, which crests the Tresyllian family's coat of
arms.
The dragon appears in profile. The moonlight glints on its lone visible eye.
Your new little sports car is parked here.

What next?
>TOUCH THE EYE
The dragon's eye glows red. Evidently you just pushed a button. A voice comes
from a hidden speaker. It says:
"Please announce yourself. State your title -- such as Lord or Lady, Sir or
Dame, Mr. or Ms. -- and your first and last name."
>LORD BORIS SCHNEIDER
"Did you say your name is Lord Boris Schneider?"
>YES
"And what is your favorite color, Lord Boris?"
>BLUE
```

Moonmist



GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	84 ★

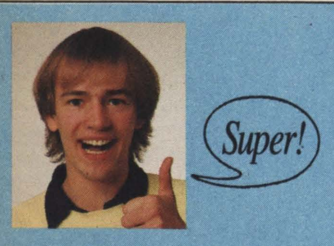
In einem alten Schloß gehen merkwürdige Dinge vor sich. Können Sie das Geheimnis der Weißen Frau enträtseln? Spukt es hier wirklich?

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C64, Macintosh, MS-DOS) ★ Infocom 80 bis 90 Mark (Diskette)

Glauben Sie an Gespenster? Wenn nicht, dann haben Sie die richtige Einstellung für »Moonmist«. Sie schlüpfen nämlich in die Rolle eines berühmten amerikanischen Detektivs, der eines Tages einen Brief seiner alten Freundin Tamara erhält. Sie berichtet, daß sie einen netten englischen Lord kennengelernt hat, mit dem sie jetzt auf seinem Schloß in Cornwall zusammenlebt. In dem Brief schreibt sie von den verschiedenen Nachbarn und Familienmitgliedern. Nur leider drücken sie arge finanzielle Sorgen, denn Onkel Lionel, der vor kurzem gestorben ist, ging sehr verschwenderisch mit dem Geld um.

Einige Tage später erreicht Sie ein weiterer Brief von Tamara, die Sie dringend um Hilfe bittet. Ihr ist die »Weiße Frau« erschienen, die nach einer alten Sage im Schloß spuken soll. Tamara glaubt aber nicht an solche Spuk-Geschichten und vermutet andere Absichten. Sie machen sich natürlich sofort auf, um ihr zu helfen. Diese beiden Briefe gehören übrigens zu den Beigaben, die man in bester Infocom-Tradition zusammen mit dem Spiel erhält. Sie enthalten wichtige Hinweise, um das Adventure zu lösen.

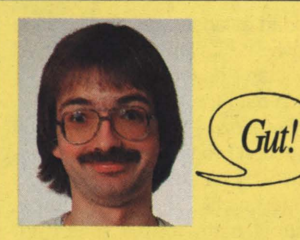
Das eigentliche Spiel beginnt am späten Abend vor dem Schloß. Tamara begrüßt Sie und stellt Ihnen alle wichtigen Personen vor. Dann beginnt alles langsam unheimlich zu werden. Schnell entdeckt man die ersten Geheimgänge, und beim Abend-Dinner spricht der Verstorbene plötzlich zu den Gästen. Er gibt Hinweise über den versteckten Schatz, ein altes Kunstwerk, das irgendwo im Schloß steckt. Lionel hatte offenbar den ganzen Abend schon so geplant, denn die Stimme kommt von einem versteckten Tonband. Außerdem hatte er in einem Testament festgelegt, daß an diesem Abend das gesamte Personal das Schloß zu verlassen hat. Es sieht alles nach einer modernen Schatzsuche aus, oder steckt hinter den Geistern doch ein Mensch aus Fleisch und Blut? Damit das Adventure nach der Lösung nicht langweilig wird, hat Infocom verschiedene Lösungswege eingebaut. Dadurch werden einige Teile hinzugenommen, andere weggelassen oder umgestellt, so daß man wieder neu anfangen kann zu rätseln. (gn)



Mit Moonmist präsentiert Infocom wieder eines seiner Einsteiger-Adventures, bei dem die gestellten Aufgaben nicht ganz so schwer sind. Das Adventure enthält zwar einige logische Rätsel, zum Teil englische Wortspiele, trotzdem lassen sie sich relativ leicht lösen. So bleibt das anfänglich frustrierende »Hängenbleiben« an einer Stelle aus.

Mir hat Moonmist sogar aus diesem Grunde am Anfang nicht ganz so gut gefallen, weil es viel zu einfach schien. In der ersten Stunde sind die vielen Hilfen und Hinweise, die einem verschiedene Personen sehr bereitwilig geben, gar nicht zu übersehen. Man hat wirklich alle Klischees benutzt, um eine typische Edgar-Wallace-Stimmung aufzubauen. Es gibt die vergnügte Gesellschaft englischer Adliger, das verwinkelte Schloß und den zwielichtigen Butler. Bei den Beschreibungen merkt man deutlich die versteckte Ironie, so daß Moonmist wie eine Persiflage auf das gesamt Horror- und Krimigenre wirkt. Nach dem Abendessen wird die Sache aber langsam kniffliger.

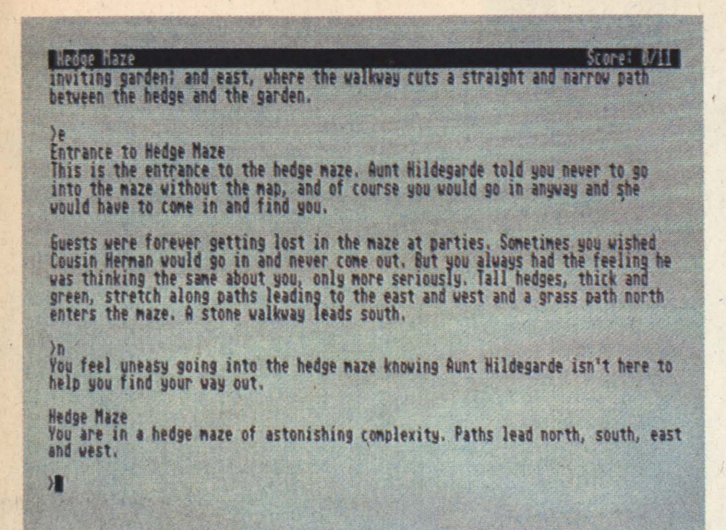
Über den Parser brauche ich hier wohl kein Wort mehr zu verlieren. Er ist halt von Infocom, was Qualtität garantiert. (gn)



Ich glaube, daß ich genau die Zielgruppe verkörpere, an die Infocom bei Moonmist gedacht hat. Ich bin kein übertrieben guter Adventure-Spieler – Moonmist ist für Einsteiger konzipiert. Ich hasse Spiele, die schnell langweilig werden – Moonmist bietet verschiedene Lösungswege. Ich bin ein Krimi- und Horror-Fan, der noch keinen Stephen-King-Roman versäumt hat – Moonmist sorgt für eine feine, stilvolle Grusel-Atmosphäre und nimmt sich dabei nicht allzu ernst.

Infocom ist da zweifellos mal wieder ein sehr gutes Abenteuerspiel gelungen, das bestimmt niemanden enttäuschen wird. Die Story ist einfach hervorragend und die Packungsbeilagen sind mal wieder eine Schau für sich: Neben dem herrlichen Pseudo-Sachbuch »Legendary Ghosts of Cornwall« gibt es sogar ein schickes Moonmist-Logo, daß man sich aufs T-Shirt bügeln kann.

Mir persönlich sind solche ausgeflippten Gag-Adventures wie »Leather Godesses« zwar noch ein wenig lieber, aber Moonmist ist ohne Zweifel verdammt gut. Es ist neben »Wishbringer« das beste Einsteiger-Adventure von Infocom. (hl)



Front Porch Score: 0/4
stables, stands here. He's holding a bazooka pointing north.
>n
As you walk toward the house, a large black cat scurries across the path, heading toward Johnny Carson's house.
Front Porch
You're standing on the front porch of the house. Next to the front door is a regulation mailbox endorsed by Buck Palace. Beneath the mailbox is a doorbell once rung by Sonny Tufts. To the south is a walkway.
>ring doorbell
The doorbell plays a tune from one of Uncle Buddy's films. You recognize the title song from "10 1/2 Little Indians."
>ring doorbell
The doorbell plays a tune from one of Uncle Buddy's films. You recognize the song from "It Came From the Neighbor's House."
>ring doorbell
The doorbell plays a tune from one of Uncle Buddy's films. You recognize the love theme from "Chainsaw Chop Suey."

Hollywood Hijinx

Ein seltsames Testament lockt Sie in die Villa Ihres Onkels Buddy Burbank, einem berühmten Hollywood-Filmproduzenten.

GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	87 ★

Atari ST (C64, Amiga, Atari XL/XE, MS-DOS, Apple II, Macintosh, CP/M)
Infocom ★ 79 bis 99 Mark (Diskette)

Nach »Leather Goddesses of Phobos« startet Infocom schon die nächste Attacke auf Ihre Lachmuskeln: »Hollywood Hijinx« ist eine verrückte Schatzsuche im Hollywood-Milieu, bei der Filme, Schauspieler und Spezial-Effekte gehörig auf die Schippe genommen werden.

Eine entfernte Verwandte, Tante Hildegard Burbank, ist verstorben und hat ein seltsames Testament hinterlassen: Sie können Hildegards gesamten Besitz erben, wenn Sie eine Nacht in der Burbank-Villa verbringen und zehn Schätze und Erinnerungsstücke aus der Vergangenheit von Hildegards Mann Buddy Burbank finden.

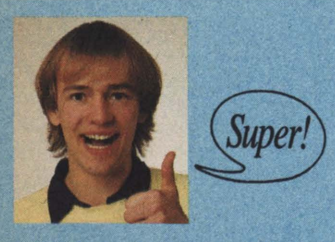
Buddy war der Boß der legendären Burbank-Filmstudios, die durch Billig-Produktionen wie »Vampire Penguins«, »A Corpse Line« und »Meltdown on Elm Street« berühmt geworden sind.

Die Burbank-Villa wimmelt nur so von alten Requisiten und Spezialeffekten, die Teil der gestellten Puzzles sind. Das beginnt bei der Türklingel, die auf Knopfdruck die Titelmelodien aus Buddys besten Filmen spielt, und endet bei einem riesigen Spezial-Effekte-Filmmonster, das Sie per Fernsteuerung kontrollieren.

Dem Programm liegen, neben der Anleitung, eine Ausgabe eines Film-Magazins mit vielen Berichten über Buddy Burbank, sowie eine Kopie des Testaments und ein Brief mit versteckten Hinweisen auf die einzelnen Schätze bei. Auch diese Beilagen sind vollgestopft mit Gags und Anspielungen auf echte Hollywood-Streifen. Am witzigsten ist aber der echte »Palm Tree Sizzle Stick«, der demjenigen, der damit seinen Drink umrührt, ewiges Glück beim Suchen verlorengegangener Schätze verspricht.

Ansonsten ist ja über Infocom kaum noch ein Wort zu verlieren. Der komfortable Parser und das Fehlen jeglicher Grafik oder eines Sound haben sich auch bei Hollywood Hijinx nicht geändert.

(bs)



Ein Adventure ist wohl das richtige Medium, um mit Hollywood und seinem Mythos aufzuräumen. Die Jungs von Infocom sind mit genügend Humor an die Sache herangegangen, und haben so eine tolle Parodie auf das Film-Mekka geschrieben. Schon die der Packung beiliegende Zeitschrift enthält eine Menge bissiger Seitenhiebe auf den Star-Rummel.

Im Spiel selbst haben die Programmierer aber auch nicht ihre Schlagfertigkeit verloren. Die Beschreibungen sind witzig und spritzig geschrieben, so daß es ein reines Vergnügen ist, sie zu lesen. Bei den Aufgaben haben sich die Programmier wieder jede Mühe gegeben, den Spieler hinters Licht zu führen. Fast überall warten knifflige Rätsel und Fallen auf einen. Ich halte Hollywood Hijinx für eines der schweren Infocom-Adventures, die sehr viel Zeit und Phantasie benötigen. Man ist gänzlich auf sich allein gestellt, weil die Aufgabe sehr unklar ist. So ist man sich nie sicher, alle Hinweise aus den Beilagen auch wirklich verstanden zu haben. Sollte irgendwer eine Liste aller wichtiger Gegenstände für mich haben, so nehme ich sie dankbar an.

(gn)

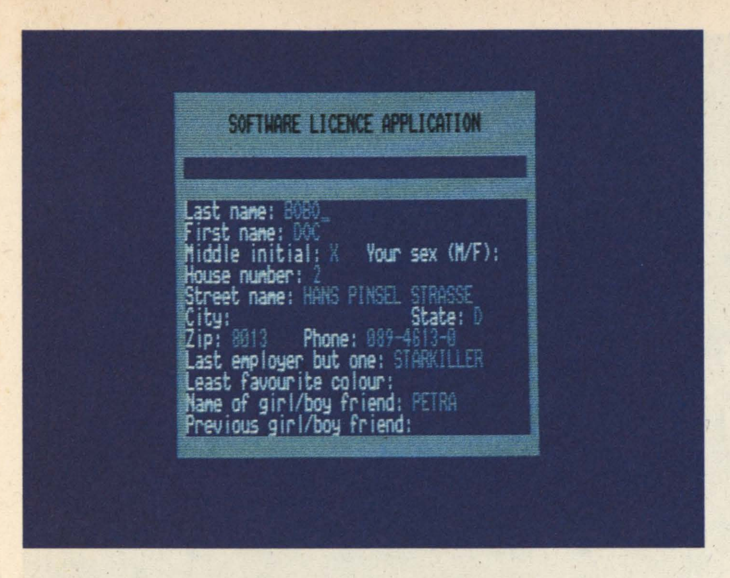


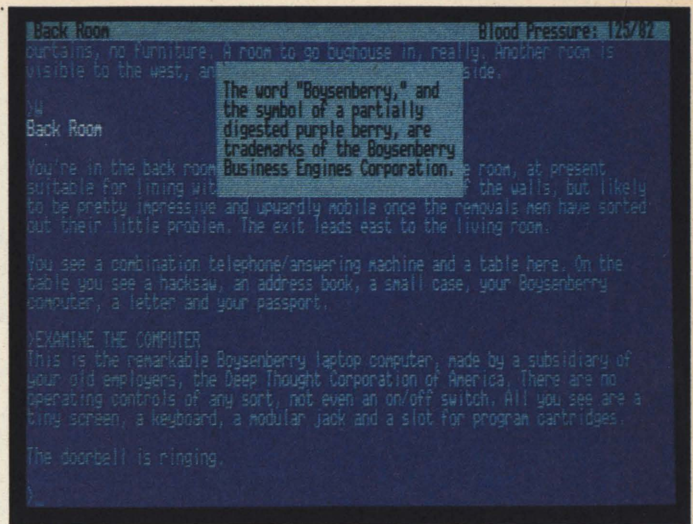
Ich bin inzwischen schon bei Infocom dafür bekannt, nach Ankündigung eines neuen Titels alle zwei Wochen vor lauter Ungeduld nach dem neuesten Werk zu fragen. So habe ich auch die Tage von Dezember 1986 bis Februar 1987 nägelkauend zugebracht, weil ich gespannt auf Hollywood Hijinx gewartet habe. Und diese Warterei hat sich wirklich gelohnt.

Vielleicht sollte ich noch erwähnen, daß ich ein regelmäßiger Kinogänger bin und deswegen wohl auch besonders für den Humor in Hollywood Hijinx anfällig bin. Jedenfalls kann ich herzhaft lachen, wenn das Programm ganz trocken meint: »Es wäre wohl besser gewesen, wenn dein Stunt-Double diese Szene übernommen hätte«.

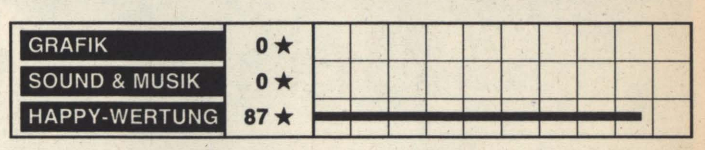
Die zehn gesuchten Gegenstände zu finden, ist nicht gerade einfach. Ich habe das Spiel zwar bisher noch nicht beendet, doch war bisher alles logisch aufgebaut, so daß auch Adventure-Anfänger nach einigem Knobeln auf die Lösungen der Probleme kommen sollten. Hier noch ein heißer Tip: Die wichtigsten Hinweise sind in dem Gedicht auf der Rückseite von Buddy's Photo versteckt. Also gut durchlesen!

(bs)





Bureaucracy



GRAFIK	0 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	87 ★

In diesem Infocom-Adventure haben Sie mit Bürokraten, Formularen und vielen verrückten Mitmenschen zu kämpfen.

MS-DOS (C64, Atari ST, Amiga)
Infocom
89 bis 99 Mark (Diskette)

Es war einmal vor nicht allzulanger Zeit ein Mann, der innerhalb Londons die Wohnung wechseln wollte. Er benachrichtigte jedermann über seine neue Adresse, auch seine Bank; er ging sogar selbst zur Bank und füllte persönlich ein entsprechendes Formular aus.

Doch nur wenige Tage später mußte er feststellen, daß die Bank seine Kreditkarte für ungültig erklärt hatte. Eine neue Kreditkarte war rechtzeitig an ihn geschickt worden – aber an die alte Adresse.

Mehrere Wochen lang versuchte der Mann vergeblich, der Bank seine neue Adresse mitzuteilen. Er sprach mit vielen Angestellten, füllte weitere Formulare aus, beantragte eine zweite Kreditkarte, aber nichts von alldem half.

Der Mann, der mehrere Wochen lang ohne einen Penny leben mußte, ist Douglas Adams, Autor des berühmten Buches »Hitchhikers Guide to the Galaxy«, zu dem er bereits ein Adventure geschrieben hat. In seinem neusten Werk hat Douglas aus dieser Episode ein witziges Adventure gemacht.

Bei »Bureaucracy« ist die Ausgangslage ähnlich verzweifelt. Sie haben einen neuen Job, eine neue Wohnung und ähnliche Probleme mit Ihrer Bank wie Douglas Adams. Heute nachmittag sollen Sie nach Paris fliegen, um an einem Lehrgang teilzunehmen und auch etwas auszuspannen. Doch das Wichtigste, das Flug-Ticket, Geld sowie die neue Kreditkarte sind bei Ihrer alten Adresse gelandet. Und da der Besitzer Ihres ehemaligen Hauses etwas wütend auf Sie ist (Sie hätten ihm doch nicht die Sache mit den Termiten und Küchenschaben verschweigen sollen), hat er Ihre wichtige Post einfach nicht angenommen, so daß sich diese jetzt wohl bei der Bank befinden müßte – solange die Post sich nicht dagegen sperrt, die Briefe wieder zurückzutransportieren, weil der Absender der Bank nicht stimmt!

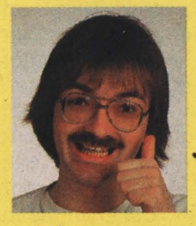
Sie begeben sich also auf eine abenteuerliche Odyssee, die Sie nicht nur durch den bürokratischen Dschungel von Banken, Behörden, Formularen, Durchschlägen, Stempeln und Unterschriften führen wird. Auch durch den echten Dschungel von afrikanischen Kleinstaaten werden Sie sich schlagen müssen. (bs)



Dieses Programm ist schlichtweg das beste Adventure, das ich kenne. Es trifft genau meinen Sinn für Humor, liegt genau auf meinem Schwierigkeitsgrad (mittelschwer mit steigender Tendenz) und ist komplex genug, um mich wohl für einige Wochen an den Monitor zu fesseln.

Der größte Gag bei Bureaucracy sind die zahlreichen Formulare, die auf dem Bildschirm ausgefüllt werden müssen. Nicht nur, daß das Programm die verrücktesten Sachen wissen will (Wie ist der Name der vorletzten Freundin? Welches ist Ihre am meisten gehaßte Farbe? Benötigen Sie das Geld zu illegalen Aktivitäten?). Diese Eingaben werden auch im Programm noch laufend verwendet. So finden Sie in Ihrem Adreßbuch Name und Telefonnummer der vorletzten Freundin; bestimmte Gegenstände gibt es nur in der Farbe, die Sie nicht mögen.

Hitchhiker-Fans werden sich ausschütten vor Lachen über die vielen kleinen Anspielungen auf die Hitchhiker-Trilogie. So trägt man beispielsweise stilgerecht eine Digital-Uhr und erhält Nachrichten, die an einen gewissen Mr. Barty Slartfass (man denke an den Chefkonstrukteur auf Magrathea) gerichtet sind. (bs)





Daß die Adventure-Gurus von Infocom für ein Späßchen zu haben sind, ist nicht neu. Selbst in den normalen, »ernsten« Programmen wimmelt es nur so von Gags, und es wird so ziemlich alles auf die Schippe genommen, was recht und billig ist. Absolut haarsträubend geht es in den erklärten Gag-Adventures »Hitchhiker's Guide« und »Leather Godesses« zu, nach denen Bureaucracy eine schöne Steigerung ist.

An meinen skurrilen Liebling Leather Godesses kommt das neue Prachtstück von Douglas Adams zwar nicht heran, aber ein herrlicher Spaß ist es allemal. Die Tücken des Alltags sind es, die hier messerscharf aufs Korn genommen werden. Im Brennpunkt des komplexen Programms steht natürlich die Bürokratie, aber selbst Computer wie der phantastische »Boysenberry« sind vor Douglas' Spott nicht sicher.

Anstelle der Punkte-Wertung spielt hier der Blutdruck die Hauptrolle. Jedesmal, wenn Sie sich ärgern, steigt er an. Wird der Blutdruck zu hoch, erliegen Sie einer Herzattacke – endlich mal ein Adventure mit einer realistischen Todesart! (hl)

Simulationen

Jeder von uns muß mit bestimmten Schranken und Begrenzungen leben, die er nicht ohne weiteres überschreiten kann. Es kann einfach nicht jeder ein Jet-Pilot oder ein Formel-1-Fahrer sein. Trotzdem interessiert es viele, wie es denn wohl wäre, wenn man nun selbst an eine bestimmte Stelle treten würde, als Millionär oder Manager eines wichtigen Wirtschaftsunternehmens? Könnten Sie die Firma zu weiteren Erfolgen bringen? »Wer weiß«, werden jetzt viele sagen, denn man kann ja nicht so einfach in eine andere Rolle schlüpfen und nach Herzenslust experimentieren.

Auf die Dauer ist es sehr unbefriedigend, die Konsequenzen von Entscheidungen nur an der Wirklichkeit nachzuprüfen. Das gilt nicht nur für diejenigen, die niemals in der Realität vor dieses Problem gestellt werden, sondern auch für die, die wirklich mit ihnen konfrontiert sind. In vielen Fällen ist es einfach besser, bestimmte Situationen fiktiv durchzuspielen, als sie gleich in der Realität auszuprobieren. Der Mißerfolg kann nämlich sehr teuer werden. Deshalb wurde zum Beispiel die Mondlandung auch tausendfach mit Computern simuliert, bevor man den ersten echten Versuch wagte.

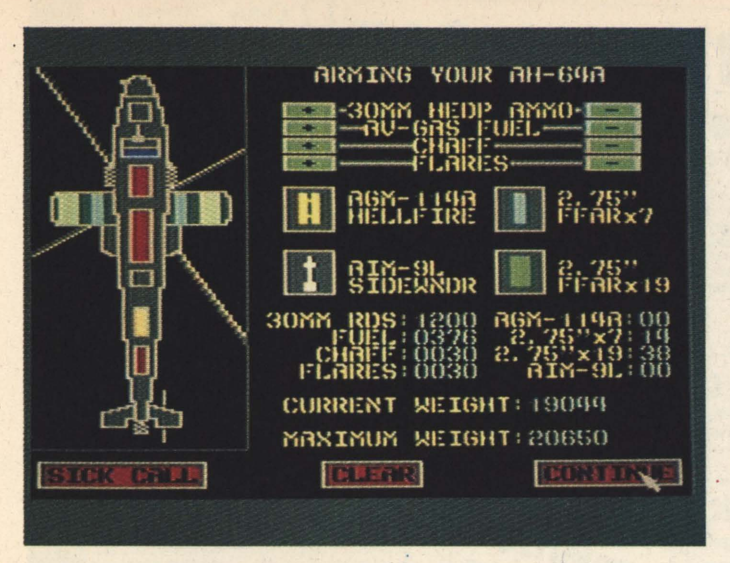
Simulation heißt nichts anderes, als die Wirklichkeit zu einem Modell zu vereinfachen, das auf klar definierten Formeln und Abhängigkeiten basiert. Den Fall einer Kugel kann man sehr leicht im Computer nachvollziehen. Schwieriger wird es bei komplexen Zusammenhängen in der Wirtschaft, wo die Durchführbarkeit einer Entscheidung von sehr vielen Faktoren abhängt. Je mehr Einflüsse in der Simulation berücksichtigt sind, desto genauer wird das Ergebnis. Man darf eine Simulation aber nicht mit der Wirklichkeit verwechseln, weil ein Programm in den seltensten Fällen alle Faktoren einbeziehen kann. Die Welt in der Simulation ist immer ein vereinfachtes Abbild der Realität. Eine gute Simulation ist eine Entscheidungshilfe, sie kann dem Menschen aber nicht die Entscheidung abnehmen.

Einfacher ist die Simulation von physikalischen Abläufen, wie der erwähnte Fall einer Kugel. Auch bei Autos, Flugzeugen oder Schiffen kann man die wichtigsten Einflußfaktoren sehr genau einbeziehen. Ein Programm kann das Flugverhalten eines Düsenjets bis auf das kleinste nachvollziehen und wird sich mathematisch genauso verhalten, wie es der Jet tun würde. Auch beim simulierten Crash-Test eines Autos erhalten die Entwickler wertvolle Hinweise. Man darf aber nicht der Illusion verfallen, daß man einen Jet fliegen kann, nur weil man die Simulation perfekt beherrscht. Nur die wenigsten Simulatoren können den Bediener denselben physikalischen Auswirkungen aussetzen, wie es in Wirklichkeit wäre. Es ist etwas anderes, locker im Sessel zu lümmeln und mit 300 km/h in eine Linkskurve zu jagen, oder wirklich hinter dem Steuer zu sitzen. Trotzdem erfüllt die Simulation voll und ganz ihren Zweck, denn sie soll den Benutzer vor den unangenehmen Konsequenzen der Wirklichkeit schützen. Nur in der Simulation kann man bedenkenlos mit einem Flugzeug einen Looping über dem Empire State Building wagen. Selbst wenn man auf der 5th Avenue zerschellt, hat niemand darunter zu leiden oder kommt sonstwie zu Schaden.

Aber auch bei der Simulation sollte man sich selbst Grenzen setzen, denn Computer und Zahlen sind geduldig. Man halte sich also stets vor Augen, was man hier gerade simuliert. Es ist sicherlich nicht schlimm, wenn in der Simulation 1000 Menschen verhungern, nur weil man sich lieber einen Palast gekauft hat. Es ist niemand wirklich umgekommen, trotzdem ist es moralisch bedenklich. Man darf nie seine kritische Haltung verlieren. Nur dann ist sichergestellt, daß man nicht die Simulation mit der Wirklichkeit verwechselt. Nur so stumpft man durch den Tod im Computer nicht gegenüber den wirklichen Leiden von Menschen ab. Eine Simulation ist daher nicht nur so gut wie das verwendete Modell, sondern auch nur so gut wie der Mensch, der die Simulation anwendet.

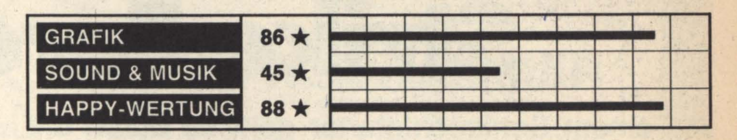
(gn)







Gunship



GRAFIK	86 ★	
SOUND & MUSIK	45 ★	
HAPPY-WERTUNG	88 ★	

Ein Schlachtschiff der Lüfte ist Gunship, ein bis an die Zähne bewaffneter Hubschrauber neuester Bauart, der hier simuliert wird.

C64 (Amiga, Atari XL/XE/ST, MS-DOS, Apple II) ★ Microprose
49 Mark (Kassette), 69 bis 89 Mark (Diskette)

Das Programm »Gunship« ist eine militärische Hubschrauber-Simulation, die sich beim Laden erst einmal mit einer stattlichen Anzahl grafisch ansprechender Menüs meldet. Sie legen hier fest, wohin Sie fliegen wollen, um welche Art von Mission es sich handeln soll, wie gut die feindlichen Truppen trainiert sind und wie Ihr Hubschrauber beladen werden soll.

Sitzen Sie dann im Hubschrauber, benötigen Sie sowohl Joystick wie Tastatur, um die zahlreichen Funktionen des Gunships zu steuern. Eine mitgelieferte Tastatur-Schablone macht auch Einsteigern das Fliegen leichter.

Besonders ausgefeilt ist die Steuerung der Waffensysteme. Haben Sie erst einmal ein Ziel erfaßt, kümmert sich ein Bord-Computer um das weitere und hält das anvisierte Objekt immer im Zielkreuz, egal welche Bewegungen der Hubschrauber macht. Auf das Ziel sind stets eine Videokamera sowie eine 30-mm-Kanone und ein Laser gerichtet. Im Cockpit kann der Pilot auf einem kleinen Fernsehschirm das vergrößerte Bild der Video-Kamera ansehen und das Ziel identifizieren.

Im Gegensatz zur 30-mm-Kanone ist der Laser keine Waffe, sondern wiederum nur Ziel-System: Eine vom Hubschrauber abgefeuerte Rakete sucht sich automatisch den Gegenstand heraus, an dem der Laserstrahl reflektiert wird und fliegt darauf zu.

Neben den Waffensystemen gibt es natürlich ein ebenso hoch entwickeltes Navigationssystem, das automatisch Landkarten Ihrer Umgebung mit den Positionen von Feind und Freund schmückt. Ein weiteres Computersystem beschäftigt sich mit Schäden am Hubschrauber. Zusätzlich können Sie auch Nachrichten des Hauptquartiers empfangen.

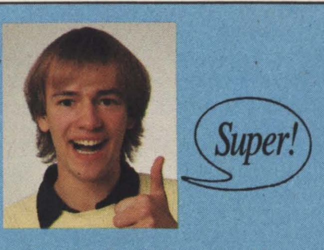
Auf der Programmdiskette ist Platz für bis zu acht Piloten mitsamt deren kompletter Karriere, in der alle Missionen, Auszeichnungen und die Gesamtpunktzahl enthalten sind. Sie können also auch zwischendurch eine Pause einlegen und erst einige Tage später weitermachen, ohne Ihren Dienstgrad und Ihre Orden zu verlieren. Außerdem zeigt eine High-Score-Liste die besten Einzel-Missionen an. (bs)



Ich finde es jammerschade, nur so wenig Platz zur Verfügung zu haben, um Gunship zu beschreiben. Denn das Programm (ich wage hier nicht, Spiel zu sagen) ist derart komplex, daß ich mehrere Seiten benötigen würde, nur um die einzelnen Funktionen der Simulation zu beschreiben.

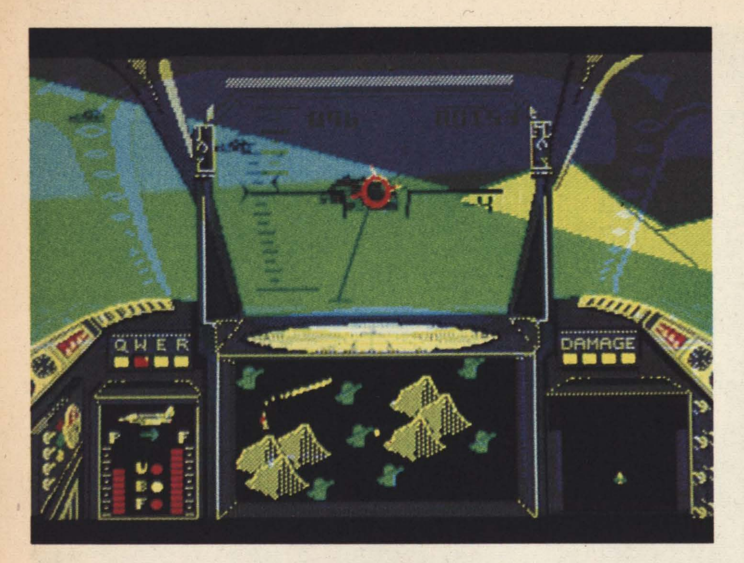
So mancher Leser wird es vielleicht komisch finden, daß ich ein so offensichtlich auf Krieg ausgelegtes Spiel so hoch bewerte. Aber bei Gunship muß ich einfach eine Ausnahme machen. Hier wird weder etwas beschönigt oder verherrlicht, noch irgendeine politische Position bezogen oder eine Art von Vergangenheits-Bewältigung betrieben. Außerdem legen die Programmierer großen Wert darauf, daß man hier nicht gegen russische Truppen kämpft, sondern gegen rein fiktive Gegner, die sich nur wie russische Truppen verhalten.

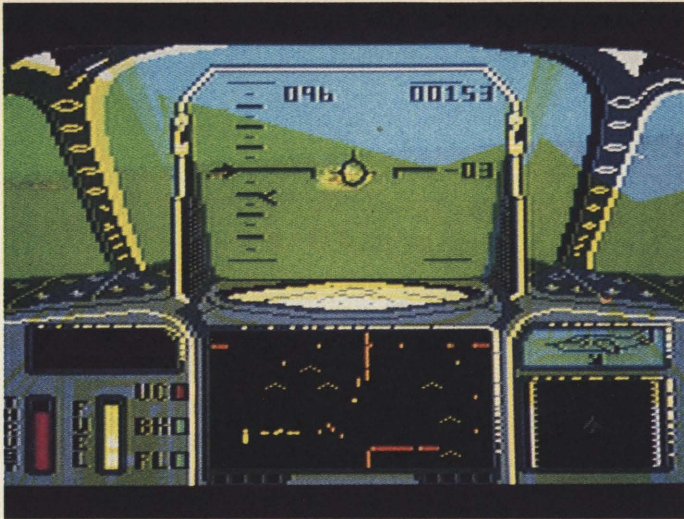
Ansonsten noch ein paar Worte zur Grafik: Besser kann man es auf einem 8-Bit-System wohl kaum machen. Allerdings sollen noch in diesem Sommer die 16-Bit-Versionen von Gunship erscheinen, die eigentlich nochmals einige Klassen besser sein müßten. (bs)



Gunship ist die beste und komplexeste Hubschrauber-Simulation, die ich bisher gespielt habe. Von »Tomahawk« bin ich ein etwas eleganteres Fluggefühl gewohnt, doch man gewöhnt sich sehr schnell daran, daß alles nicht so schnell, dafür sehr zielstrebig vor sich geht.

Beim Spielwert einer Kampfhubschrauber-Simulation muß man gespaltener Meinung sein, denn es gibt wahrhaft friedlichere Spiele als Gunship. Für mich steht aber hier die Beherrschung des Geräts im Vordergrund und nicht das Töten von Menschen. Trotz des militaristischen Inhalts, ist für meinen Geschmack alles abstrakt genug, um zu verdeutlichen, daß alles nur eine Simulation ist, die nicht mit der Wirklichkeit verwechselt werden darf. Daher habe ich persönlich keine Bedenken auch die Spezialmissionen zu fliegen, die vom Inhalt her zwar Müll sind, aber vom Schwierigkeitsgrad die höchsten Ansprüche stellen. Der Spielwert einer solchen Simulation ist daher für mich nicht zu übertreffen, denn kein Flug ist wie der andere, und auch nach vielen Flugstunden ist jeder Start noch eine Herausforderung, besonders bei Gunship. (gn)





Strike Force Harrier

Mit einem Senkrechtstarter geht es durch die Lüfte, wo zahlreiche Gegner warten.

Es gibt Flugsimulatoren in allen Formen, Arten, Varianten und Maschinen, die man sich nur wünschen kann. Das beginnt bei den zivilen Propellerflugzeugen, geht über ultramoderne Kampf-Jets bis zu waffenstarrenden Hubschraubern. Wenn Sie aber noch nie einen Senkrechtstarter geflogen haben, gibt Ihnen »Strike Force Harrier« die Gelegenheit dazu.

Das Ziel besteht darin, das Hauptquartier des Feindes, das über 250 Meilen vom Startpunkt entfernt liegt, zu zerstören. Doch bevor man den endgültigen Schlag führen »darf«, muß man zuerst die eigenen Bodenkräfte unterstützen.

Der Bildschirmaufbau verwirrt in der Flugphase auf den ersten Blick ein wenig. Es sieht einfach nach einer planlosen Zusammenstellung von Linien und Anzeigen aus. Hat man im Handbuch aber nachgeschlagen, merkt man schnell, daß hinter der Anordnung ein raffiniertes System steckt. Die wichtigsten Daten werden direkt in das Sichtfeld eingeblendet, so daß man sowohl die Landschaft als auch die Anzeigen im Auge hat, ohne erst auf einer Instrumentenleiste suchen zu müssen. Den richtigen Piloten erleichtert das die Orientierung, und auch in der Computer-Simulation hilft diese Anordnung bei Situationen, in denen man blitzschnell entscheiden muß.

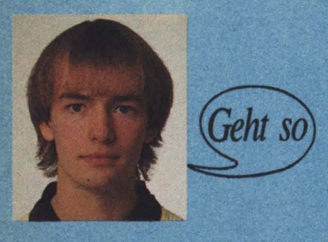


GRAFIK	62 ★
SOUND & MUSIK	22 ★
HAPPY-WERTUNG	63 ★

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
Mirrorsoft
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Man sieht sofort die Lage des Flugzeugs durch das symbolisierte Flugzeug in der Mitte; es zeigt die Lage im Vergleich zum Untergrund. Die Flughöhe, die Geschwindigkeit und die Flugrichtung erhält der Pilot ebenso im Fenster angezeigt, so daß die primären Flugdaten immer parat stehen.

Unter dem Fenster befinden sich die Instrumente zur sekundären Kontrolle, zum Beispiel der Radar, der alle wichtigen Bodenziele anzeigt. Aufgrund der Farben kann man zwischen Freund und Feind unterscheiden. Verschiedene Statusanzeigen geben über den Zustand des Harriers Auskunft. Besonders wichtig ist die Schubkontrolle und der Schubvektor. Sie informieren über die momentane Triebwerksleistung und die Schubrichtung. Links segelt man mit der Atari ST-Version durch die Lüfte, rechts ein Foto der C64-Version. (gn)



Strike Force Harrier gehört für mich zu den schlechteren Flugsimulationen, denn ich suche verzweifelt nach der Simulation. Der Vogel gleitet nach bester »Skyfox«-Manier durch die Luft, und auch aus mehreren hundert Metern Höhe kann man die feindlichen Panzer und Raketenwerfer noch hervorragend erkennen. Gemessen an der Fluggeschwindigkeit und der Flughöhe ist das absolut unrealistisch. Die Grafik ist leider auch nicht besonders anziehend, da die Bewegung in zu klar erkennbaren Phasen stattfindet. Man kann fast schon mitzählen, wann auf die nächste gespeicherte Darstellung umgeschaltet wird.

Auch von der Bedienung her ist der Harrier viel zu leicht zu fliegen. Das einzige, was passieren kann, ist ein zu schnelles Steigen und Sinken, was das Programm zu einer gutmütigen Meldung veranlaßt. Im Extremfall vibriert das Cockpit noch, es erschwert aber nur die Sicht. Ansonsten gibt es eigentlich keine nennenswerten Probleme. Mein Verdacht lautet, daß die Programmierer zugunsten der Actionseite auf die Realitätsnähe verzichtet und dafür mal wieder ein Kriegsspiel produziert haben. Was ich davon halte, dürfte hinlänglich bekannt sein. (gn)



Mit Strike Force Harrier liegt ein Gemisch aus Flugsimulator und Actionspiel vor, das mir ein bißchen wirr und arg zusammengewürfelt vorkommt.

Die 3D-Grafik erinnert teilweise an das mittlerweile indizierte Skyfox. Die angreifenden Panzer und Flugzeuge werden nicht in »echtem« 3D gezeigt. Vielmehr hat das Programm einige Ansichten der Gegner gespeichert, die bei Bedarf auf den Bildschirm gezaubert werden. Dadurch resultiert aber eine ziemlich ruckartige Bewegung der Feinde. Daß es auch anders geht, beweisen Programme wie »Flight Simulator II«.

Überhaupt nicht ins Konzept von Strike Force Harrier paßt der Radarschirm im unteren Bildschirmdrittel. So sieht mit Sicherheit kein Radarschirm aus: Klobige Symbole von Bergen und Bäumen verdecken teilweise die Positionen von Angreifern und Feinden.

Ansonsten darf man Strike Force Harrier hohe Geschwindigkeit und viel Action bestätigen. Eine komplexe Simulation ist es mit Sicherheit nicht, doch zumindest wesentlich einfallsreicher als ein normales Action-Spiel. Trotzdem konnte es mich nicht so recht begeistern. (bs)

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Kempston PRO

Das wohl umfassendste Joystick-Interface für den Spectrum. Insgesamt 3 Anschlüsse (davon 2 wie Interface 2, zusätzlich Kempston- und Cursor-Key-Interface) natürlich auch mit ROM-Slot für Sinclair-Module ····· 59,90

Drucker-Interface

Kempston Typ E-Interface mit Software im ROM, d.h. es wird kein Speicherplatz belegt. Routinen für alle gängigen Druckertypen bereits implementiert. COPY- und Vierfachcopy möglich. Phantastischer Preis ··· 169,90

DISK-SYSTEME !!!

NEUE PREISE

DISCOVERY 1400
Zwei Laufwerke
1,4M Speicherplatz
DM 799,–

DISCOVERY 720
ein Laufwerk
720K Speicherplatz
DM 499,–

DISCOVERY PLUS 72
Einbausatz mit 1 Zusatzlaufwerk 720K
DM 299,–

BIS ZU 1,4 MBYTE FÜR JEDEN SPECTRUM

Die neuen Discovery-Systeme mit Centronics-Drucker-Interface – Joystick-Interface (Kempston-Typ) – Video-Monitor-Ausgang – stabilisiertem Netzteil (versorgt auch Ihren Spectrum) – Befehlssatz voll Microdrive-kompatibel – belegt kein RAM im Spectrum – deutsches Handbuch.

SUPERTITEL zu Superpreisen

von Micro-Gen die Topseller:

EQUINOX

...das Weltraum-Action-Spiel mit vielen Screens (Test in ASM 6/86 S. 31)

für Spectrum ···· 19,90
für Schneider (Disk) ···· 24,90
für Schneider (Cass) ···· 19,90

STAINLESS STEEL

...das nervenaufreibende Action-Spiel mit Fast-Scroll (Test in ASM 7/86 S. 27)

für Spectrum ···· 19,90
für Schneider (Disk) ···· 24,90
für Schneider (Cass) ···· 19,90

Spectrum + 299,–

JOYSTICKS

Competition PRO 5000 ···· 29,90
Speedking (u-Schalter) ···· 29,90

TIME TRAX

In 8 verschiedenen Zeitzonen müssen Sie aktionsgepackte Adventures bestehen; – tolle Grafik –; vielfältige Spielmöglichkeiten; – Test in ASM 7/86 S. 11

für C64 (Cass) ···· 9,90
für Spectrum ···· 9,90

Utilities für den Spectrum

Titel	Preis
HISOFT Pascal mit deutscher Anleitung	99,90
HISOFT Pascal für Discovery (deutsch)	129,90
HISOFT Devpac (Assembler u. Disassembler)	59,90
HISOFT Devpac für Discovery auf Disk	69,90
HISOFT Basic-Compiler neu!!!	79,90
HISOFT C-Compiler	99,90
HISOFT Colt-Compiler (deutsch)	59,90
BETA-BASIC (deutsch) für Cass. und Microdrive	59,90
BETA-BASIC (deutsch) für Discovery	59,90
LASER-BASIC von Ocean-Software	29,90
LASER-COMPILER von Ocean Software	39,90
LASER GENIUS von Ocean Software	39,90

DISKETTEN 3½"

Doppelseitig ···· 3,90

MULTIFACE (neue Versionen)

Sicherungskopien von jedem Programm, das in Ihren Computer geladen wurde; – kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes andere anschließbare Speichermedium. Einfach ansteckbar; – mit ausführlicher Anleitung.

MULTIFACE ONE für Spectrum 48K u. 128K ···· 169,90
MULTIFACE TWO für Schneider 664, 464, 6128 ···· 169,90

PREISHAMMER

Programme für Spectrum

Titel	Preis	Titel	Preis
Tujad	14,90	Schizofrenia	14,90
Revolution	14,90	Juggernaut	14,90
W.A.R.	14,90	Formula One	14,90
Mailstorm	14,90	Deactivators	14,90
Thanatos	14,90	Twister	14,90
The Ice Temple	14,90	Mounty on the Run	14,90
Frost Byte	14,90	Surf Champ (inkl. Surfbrett)	14,90
Pentagram	14,90	Fighting Warrior	14,90
ICUPS	14,90	Ping-Pong	14,90
Endurance	14,90	Night-Shade	14,90

Spectrum-Software

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Short Circuit	25,90	Avenger	25,90	Deep Strike	25,90	5 Star Games	25,90
Leaderboard	25,90	Master of the Universe	25,90	Dizzy Dice	9,90	Asterix	25,90
PSI-5-Trading	25,90	Way of Exp. Fist 2	25,90	Quazatron	25,90	Donkey Kong	25,90
Sailing	25,90	The Art Studio	49,90	Now Games 3	25,90	Annals of Rome	35,90
Hit Pack	25,90	Uridium	25,90	Gauntlet	25,90	Star Seeker	25,90
Goonies	25,90	Miami Vice	25,90	Spindizzy	25,90	Moonlight Madness	25,90
Aliens	25,90	Fairlight II	25,90	Dragons Lair	25,90	Mantronix	25,90
Escape from the Singe's Castle	25,90	Explorer	25,90	Legend of Kage	25,90	TASWORD III (Cart.)	59,90
Super Cycle	25,90	Star Glider	25,90	Hard Ball	19,90	TASWORD III (Disk)	69,90
Shockway Rider	25,90	Marble Madness Const. Set	25,90	Laser Compiler	29,90	Ollie & Lisa	9,90
Bomb Jack 2	25,90	Spitfire 40	29,90	Laser Basic	39,90	Wizards Lair	9,90
Sigma 7	25,90	Jack the Nipper	25,90	Dr. What	25,90	F. A. Cup 87	25,90
Football of the Year	25,90	Computer Hits 3	25,90	Konami's Coin-Op Hits	25,90	Legions of Death	25,90
Marble Madness Deluxe Edition	25,90	PSI Chess	29,90	Cauldron 2	25,90	Terra Cresta	25,90
Trap	25,90	Cop Out	25,90	Hive	25,90	Top Gun	25,90
Uchi Mata	25,90	Xevious	25,90	Arcade Creator	39,90	Ghost'n Goblins	25,90
Arkanoid	25,90	Best of Beyond	25,90	Strike Force Harrier	25,90	Bobby Bearing	25,90
Shadow Skimmer	25,90	Crack it Towers	25,90	Bugsy	25,90	Scooby Doo	25,90
Star Games 1	25,90	Nexus	25,90	Firelord	25,90	Jailbreak	29,90
Grange Hill	25,90	Shaolins Road	25,90	Trivial Pursuit	39,90	Konamis Golf	25,90
They Sold a Million 3	25,90	Jewels of Darkness	25,90	Paperboy	25,90	Space Harrier	25,90
Ace of Aces	25,90	Peter Shiltons H-Ball Maradona	25,90	T. T. Racer	25,90	Sky Runner	25,90
Impossaball	25,90	Collosus Chess IV	35,90	Swords and Sorcery	25,90	Nemesis	29,90
Cityslicker	25,90	Judge Dredd	25,90	Street Hawk	25,90	Nether Earth	29,90
Hacker II	25,90	10th Frame	25,90	Prodigy	25,90		
Crystal Castles	25,90	Xeno	25,90	Conquestador	25,90		

C-64-Software

Titel	Preis	Titel	Preis
Leviathon (Cass)	29,90	Leaderboard (Cass)	29,90
Leviathon (Disk)	39,90	Leaderboard (Disk)	39,90
10th Frame (Cass)	29,90	Firelord (Cass)	29,90
10th Frame (Disk)	39,90	Firelord (Disk)	39,90
Hyperbowl (Cass)	9,90	Street Machine (Cass)	29,90
Sport Circuit (Cass)	29,90	Street Machine (Disk)	39,90
Sport Circuit (Disk)	39,90	Scooby Doo (Cass)	29,90
Tronic (Disk)	29,90	Scooby Doo (Disk)	39,90
Jail Break (Cass)	29,90	Two on Two Basketball (Cass)	29,90
Jail Break (Disk)	39,90	Two on Two Basketball (Disk)	39,90
Super Huey II (Cass)	29,90	Paperboy (Cass)	29,90
Super Huey II (Disk)	39,90	Paperboy (Disk)	39,90
Super Sunday (Cass)	29,90	Super Cycle (Cass)	29,90
Super Sunday (Disk)	39,90	Super Cycle (Disk)	39,90
Double Take (Cass)	29,90	Boulderdash Const.Kit (Cass)	29,90
Double Take (Disk)	39,90	Boulderdash Const.Kit (Disk)	39,90
Raid 2000 (Cass)	29,90	Antiriad (Cass)	29,90
Raid 2000 (Disk)	39,90	Antiriad (Disk)	39,90
Aliens (Cass)	29,90	Sanxion (Cass)	29,90
Aliens (Disk)	39,90	Sanxion (Disk)	39,90
Gunship (Cass)	39,90	Ace of Aces (Cass)	29,90
Gunship (Disk)	49,90	Ace of Aces (Disk)	39,90
West Bank (Cass)	19,90	Peter Shiltons H.Ball Maradona (Cass)	25,90
West Bank (Disk)	29,90	Now Games 3 (Cass)	29,90
They Sold A Million 3 (Cass)	29,90	A.C.E. (Disk)	39,90
They Sold A Million 3 (Disk)	39,90	Howard the Duck (Cass)	29,90
Bomb Jack II (Cass)	29,90	Howard the Duck (Disk)	39,90
Bomb Jack II (Disk)	39,90	Star Glider (Cass)	29,90
Mutants (Cass)	29,90	Star Glider (Disk)	39,90
Mutants (Disk)	39,90	Art Studio (Cass)	49,90
Krack Out (Cass)	29,90	Art Studio (Disk)	59,90
Krack Out (Disk)	39,90	Way of the Tiger (Cass)	29,90
Shaolins Road (Cass)	29,90	Way of the Tiger (Disk)	39,90
Shaolins Road (Disk)	39,90	Curse of Sherwood (Cass)	9,90
Master of the Universe (Cass)	29,90	P.O.D. (Cass)	9,90
Master of the Universe (Disk)	39,90	Pipeline II (Cass)	9,90
Space Harrier (Cass)	29,90	Indoor Sports (Cass)	29,90
Space Harrier (Disk)	39,90	Indoor Sports (Disk)	39,90
Gauntlet (Cass)	29,90	Nether Earth (Cass)	29,90
Gauntlet (Disk)	39,90	Jumpin' Jimmy (Cass)	9,90
Computer Hits 3 (Cass)	29,90	Nemesis (Disk)	39,90
Computer Hits 3 (Disk)	39,90	Nemesis (Cass)	29,90
The Pawn (Disk)	49,90	President (Disk)	39,90
Championship Wrestling (Cass)	29,90		
Championship Wrestling (Disk)	39,90		

Schneider-Software

Titel	Preis	Titel	Preis
TT Racer (Cass)	29,90	They Sold A Million 3 (Cass)	29,90
Super Cycle (Cass)	29,90	They Sold A Million 3 (Disk)	39,90
Super Cycle (Disk)	39,90	Impossaball (Cass)	29,90
Street Hawk (Cass)	29,90	Impossaball (Disk)	39,90
Street Hawk (Disk)	39,90	Ace of Aces (Cass)	29,90
Hit Pack (Cass)	29,90	Ace of Aces (Disk)	39,90
Hit Pack (Disk)	39,90	Infrodroid (Cass)	29,90
Glider Rider (Cass)	29,90	Infrodroid (Disk)	39,90
Glider Rider (Disk)	39,90	Xevious (Cass)	29,90
Gauntlet (Cass)	29,90	Xevious (Disk)	39,90
Gauntlet (Disk)	39,90	Firelord (Cass)	29,90
Way of the Tiger (Cass)	29,90	Firelord (Disk)	39,90
Way of the Tiger (Disk)	39,90	One (Cass)	29,90
Jack the Nipper (Cass)	29,90	One (Disk)	39,90
Jack the Nipper (Disk)	39,90	Yie ar Kung Fu II (Cass)	29,90
Peter Shiltons H-Ball Maradona (Cass)	25,90	Street Machine (Cass)	29,90
Short Circuit (Cass)	29,90	Street Machine (Disk)	39,90
Short Circuit (Disk)	39,90	Jail Break (Cass)	29,90
Hive (Cass)	29,90	Jail Break (Disk)	39,90
500 cc Grand Prix (Disk)	39,90	Mercenary (Cass)	29,90
Koronis Rift (Disk)	39,90	Shao Lin's Road (Cass)	29,90
Shockway Rider (Cass)	29,90	Shao Lin's Road (Disk)	39,90
Shockway Rider (Disk)	39,90	Nether Earth (Cass)	29,90
Escape From Singe's Castle (Cass)	29,90	Arkanoid (Disk)	39,90
Escape From Singe's Castle (Disk)	39,90	Arkanoid (Cass)	29,90
Zombi (Cass)	29,90	Nemesis (Disk)	39,90
Zombi (Disk)	39,90	Crystal Castles (Disk)	39,90
West Bank (Cass)	29,90	Crystal Castles (Cass)	29,90
West Bank (Disk)	39,90	Par Five Golf (Disk)	39,90

Spectrum 48 K 248,–

C-16-Software

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Speed King	9,90	Flight 015	14,90	Street Olympics	9,90
Steve Davis Snooker	29,90	5 Star Games	29,90	Frank Brunos Boxing	19,90
Video Poker	9,90	Yie ar Kung Fu	29,90	Varmit	9,90
Kung Fu Kid	19,90	Project Nova	24,90	Lazerzone	24,90
Thai Boxing	19,90	Sports 4	24,90	BMX Racer	9,90
Winter Olympics	27,90	Defence 16	24,90	Guzzler	9,90
Bandits at Zero	14,90	International Karate	29,90	Scooby Doo	24,90
Bombjack	29,90	Classics 3	27,90	World Cup Carnival	29,90
A.C.E.	35,90	Hit Pack	29,90	Hektic	9,90
Jet Set Willy	28,90	Computer Hits 3	27,90	Kane	9,90
Games Pack I	19,90	Formula One	9,90	Squirm	9,90
Games Pack II	19,90	Return of Rockman	9,90	Dirty Den	19,90
Dorks Dilemma	19,90	Wimbledon	29,90	Gun Law	9,90
F. Manager	24,90	Winter Events	24,90	Monkey Magic	9,90
Rescue on Zylon	19,90	Kikstart	9,90	Dizasterblaster	9,90

SAMANTHA FOX Strip Poker

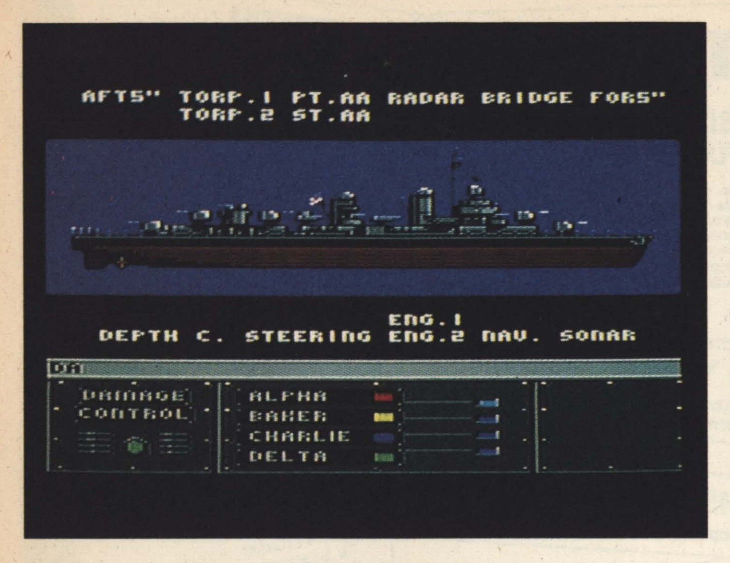
Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud Poker müssen Sie schon ganz schön cool bleiben. Ob Sie es schaffen, Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten?
Digitalisierte Videos – und bluffen kann Samantha auch.

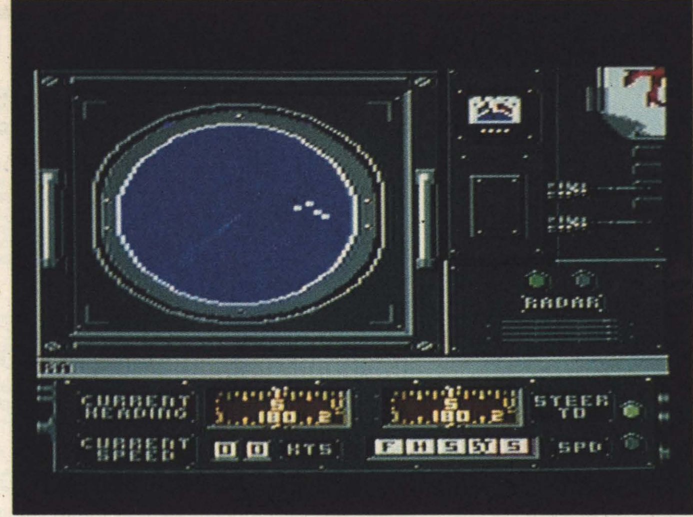
Für Spectrum 48K/128K ···· 29,90
Für Schneider 464/664/6128 ···· 29,90
Für Schneider (Disk) ···· 39,90
Für C64 (Disk) ···· 39,90
Für C64 (Cass) ···· 29,90

Alle Preise sind unsere Ladenpreise.
Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten:
bei Vorkasse mit Scheck DM 2,50,
bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

Informationen können angefordert werden.
Händleranfragen erwünscht.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 0911/28 82 86





Destroyer

GRAFIK	85 ★	
SOUND & MUSIK	71 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	

C64 (MS-DOS)
Epyx
49 bis 79 Mark (Diskette)

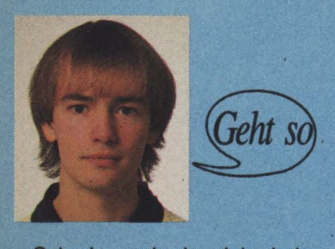
Auf See geht es hoch her. Beweisen Sie Ihr Talent als Kapitän eines Zerstörers.

Bei den Simulationen führten bislang Flugsimulatoren die Hitlisten an. Seit dem Riesenerfolg von »Silent Service« (das inzwischen indiziert ist) haben immer mehr Firmen aber auch das nasse Element entdeckt. Nachdem man sich in dieser Simulation gegen aufdringliche Zerstörerschiffe behaupten mußte, kann man bei Destroyer die Seiten tauschen, und mit einem Zerstörer im 2. Weltkrieg auf U-Bootjagd gehen und andere Spezialmissionen übernehmen.

Doch bevor es in die Schlacht geht, darf man erst sein Schiff taufen und seinen Namen eingeben. Dann wird es schon schwieriger, denn es geht darum, eine Aufgabe zu wählen. Es beginnt mit der einfachen U-Bootjagd, bei der man nur wenige Gefechtsstationen benötigt. Hier heißt es, durch die bedrohten Gewässer zu fahren und mit dem Sonar nach U-Booten zu suchen. Hat man eins gefunden, läßt man Wasserbomben sprechen. Um zwischen den verschiedenen Stationen des Zerstörers umzuschalten, gibt man eine zweistellige Kombination an, die als Abkürzung den Schiffsteil beschreibt. Die zwei Buchstaben werden über die Tastatur eingetippt, so daß man beim Spielen im ständigen Wechsel zwischen Joystick und Tastatur ist. Das entsprechende Bild wird immer nachgeladen, was aber der eingebaute Fast Loader in Windeseile erledigt.

Mehr Action gibt es bei der Flugabwehr. Man wird von feindlichen Fliegern angegriffen und muß die Burschen mit zwei Flugabwehrkanonen abschießen. Das Radar und die Kommandozeile warnen einen aber rechtzeitig. Wer sich durch das reine Abballern nicht genug gefordert fühlt, kann sich als Blockadebrecher seine Orden verdienen, indem er den Sperrgürtel der Feinde überwindet und zu einer eingekesselten Station durchdringt. Hier muß man schon auf alle Vorwarngeräte zurückgreifen.

Die schwierigste aller Missionen ist die Rettung eines abgestürzten Fliegers, der mit einem Taschenspiegel SOS funkt. Doch das Aufblitzen auf der Insel kann auch feindliches Mündungsfeuer sein. Es ist also größte Vorsicht geboten, um nicht als Bereicherung der Speisekarte für diverse Fische auf dem Meeresgrund zu enden. Damit Destroyer auch für den erfahrenen Spieler noch eine Herausforderung bleibt, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. (gn)

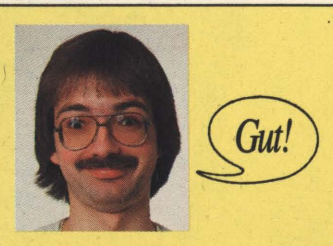


Geht so

Schade, schade. Ich habe eigentlich eine sehr hohe Meinung von Epyx, denn die Programme dieser Firma bürgen eigentlich immer für höchste Qualität. Auch bei Destroyer haben die Jungs die Grafik wieder recht gut hinbekommen, obwohl die Bilder bei weitem nicht so spektakulär sind wie bei anderen Spielen. So ist der äußere Eindruck zufriedenstellend, wenngleich er mich auch nicht zu Jubelstürmen hinreißt.

Vom Simulations-Charakter her kann Destroyer nicht überzeugen. Man wird zwar in die Position eines Kapitäns hineinversetzt und die Bedingungen auf dem Schiff mögen ganz realistisch sein. Insgesamt ist Destroyer aber sehr einfach zu beherrschen, weil vom Spieler außer Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen nicht viel gefordert wird. Es geht mehr um Action und Ballern als um das Leiten eines Schiffs.

Was mir absolut mißfällt, ist der eindeutig militaristische Einschlag. Es geht hier in erster Linie um das Abschießen von Flugzeugen, das Versenken von U-Booten und das Zerstören von Schiffen. Das hat mit einer Simulation nur begrenzt etwas zu tun. (gn)



Gut!

Von Destroyer hatte ich mir etwas mehr versprochen. Was mich hingerissen hat, ist die grafische Präsentation. Da merkt man, daß mit Epyx-Grafiker Michael Kosaka ein echter Könner am Werk war. Jede der verschiedenen Gefechtsstationen ist in dieser Hinsicht ausgezeichnet gelungen. Diese Begeisterung wird durch das Spielprinzip etwas getrübt. Einige Missionen sind recht läppisch (mit den Flugzeugen wird man schnell fertig); es gibt aber auch komplexe Leckerbissen. Da muß man auf allen Stationen werkeln, wird von Land, vom Wasser sowie von unten angegriffen und muß dabei noch aufpassen, daß man in seichten Gewässern nicht ein Riff rammt!

Wer sich unter Destroyer eine lupenreine Simulation vorstellt, wird enttäuscht. Wer aber einen guten Kompromiß zwischen Action-Spiel und Simulation sucht, ist mit diesem Programm, das mir unter ein paar Einschränkungen gut gefällt, bestens bedient. Und noch ein Wort zum militaristischen Einschlag: Sicher könnte man auch eine friedliche »Traumschiff«-Simulation programmieren, aber ich fürchte, daß die sterbenslangweilig ausfallen würde. (hl)



P.H.M. Pegasus

GRAFIK	77 ★
SOUND & MUSIK	51 ★
HAPPY-WERTUNG	78 ★

C64 (Apple II)
Electronic Arts/Lucasfilm
79 Mark (Diskette)

Gehen Sie mit der Pegasus, einem hochmodernen Tragflügelboot, auf Terroristenjagd.

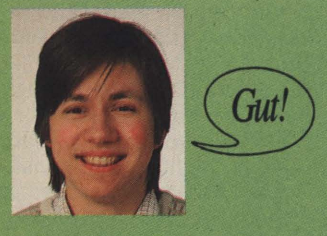
Neben Öltankern, Schlachtschiffen und Segeljachten gibt es einen weiteren Schiffstyp, der jedoch bisher in der Öffentlichkeit wenig Beachtung gefunden hat: Das Tragflügelboot, auch Hydrofoil genannt. Bringt man unter einem Boot tragflächenähnliche Gebilde an, heben diese den Bootsrumpf bei schneller Fahrt fast vollständig aus dem Wasser. Dadurch wird der Wasserwiderstand des Boots fast vollständig eliminiert. Hohe Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und Stabiltät bei extremsten Wetterbedingungen sind die grundlegenden Eigenschaften eines Hydrofoils.

Mit dem Programm »P.H.M. Pegasus« werden acht verschiedene, typische Einsätze von NATO-Hydrofoils simuliert. Zwei dieser Missionen sind Trainingseinsätze, bei den anderen sechs wird es dagegen ernst: Man jagt Terroristen in verschiedenen Krisengebieten der Welt, sucht Waffenschmuggler und eskortiert zivile Schiffe. Dabei faßten die Programmierer auch so heiße Eisen wie den Krieg im Persischen Golf an.

Per Knopfdruck schalten Sie von der Cockpit-Anzeige auf eine Landkarte um. Auf der Landkarte können Sie mit einem Fadenkreuz den Autopiloten Ihres Hydrofoils sowie weiterer beteiligter Fahrzeuge einstellen. In manchen Missionen stehen Ihnen noch bis zu zwei Hubschrauber und ein weiteres Boot zur Verfügung. Von diesen können Sie allerdings keine Cockpit-Aussicht bekommen, sondern müssen sie ausschließlich über den Autopiloten steuern.

Um sich gegen Feinde zu wehren, haben Sie eine 76-mm-Kanone und mehrere Raketen an Bord. Die 76-mm-Kanone ist mit einem Fernglas gekoppelt, durch das Sie auch entfernte Ziele betrachten können. Die Raketen werden von Ihrem Bord-Radar gesteuert und finden immer ihr Ziel.

Bei der Steuerung des Hydrofoils werden in erster Linie der Joystick und nur sehr wenige Tasten benutzt. Hier hat man einen Kompromiß zwischen realitätsnaher Simulation und Action-Spiel geschlossen, indem man die Steuerung gegenüber einem Schiff stark vereinfacht hat. (bs)



Gut!

Pegasus ist nur mit Ach und Krach in diese Rubrik gekommen, denn von einer Simulation ist hier nur wenig zu sehen.

Dies ist aber durchaus nicht negativ gemeint. Pegasus spielt sich nämlich, im Gegensatz zu »echten« Simulationen, sehr flüssig und schnell. Man konzentriert sich hier mehr auf das Wesentliche und wird nicht von »unwichtigen« Sachen, wie etwa plötzlich auftauchenden Landmassen, abgelenkt. Ansonsten ist Pegasus für ein Lucasfilm-Spiel ungewöhnlich durchschnittlich. Wie mir der Programmierer erzählte, wollte man mit Pegasus auch mal ein in erster Linie kommerzielles Produkt machen, um zu sehen, wie das beim Publikum ankommt.

Auf den ersten Blick scheint bei Pegasus grafisch nicht viel los zu sein. Etwas Wasser, ein paar Schiffe und Explosionen sind zu sehen, sonst eigentlich nichts. Aber auch hier muß man sagen: Durch die Beschränkung auf das Wesentliche wird das Spiel erleichtert. Außerdem steckt auch hinter dieser simpel aussehenden Grafik ein ungeheurer Rechenaufwand, um Objekte maßstabsgerecht und schnell zu vergrößern und zu verkleinern. (bs)

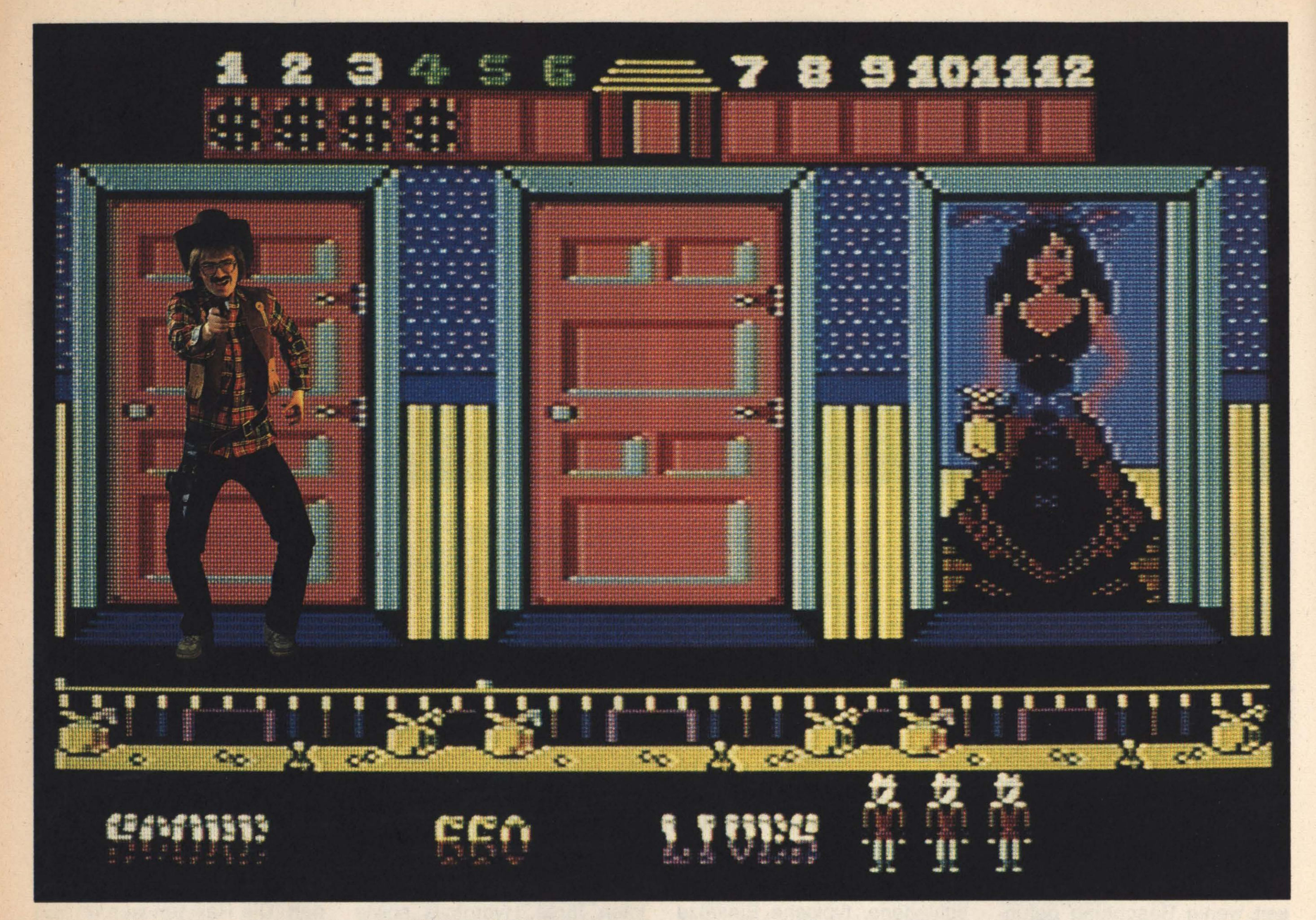


Geht so

Ich frage mich, warum in letzter Zeit alle Programmierer ihre Simulationen zu mittelmäßigen Action-Spielen verkommen lassen müssen. Gunship beweist, daß man Action und Simulation gut miteinander verbinden kann. Bei Pegasus hat man leider zu viele Zugeständnisse an die Action-Seite gemacht, so daß in einigen Punkten eine etwas verunglückte Mischung entstanden ist. Oder kann mir jemand erklären, warum es keine Küste beim gesamten Spiel gibt? Nur um es dem Spieler (und wohl auch den Programmierern) so einfach wie möglich zu machen, hat man auf diese »Details« verzichtet.

Betrachtet man Pegasus von der Action-Seite, kann es meinen Ansprüchen auch nicht ganz genügen, weil zu große Pausen zwischen den einzelnen Aktionen liegen. Hier schimmert zwar der Simulations-Charakter durch, aber für den Action-Freund ist das eher ein Nachteil.

Pegasus zeigt deutlich, was passiert, wenn man auf zwei Hochzeiten tanzen will: In der Regel hat man bei beiden keinen Erfolg. Die Action-Fans, die nichts gegen einen Strategie-Einschlag haben, werden mit Pegasus wohl am ehesten glücklich. (gn)



Billig-Spiele

Über den Ausdruck »Billig-Spiele« ist eigentlich niemand glücklich. »Billig« hat einen Beigeschmack von »taugt nichts, geringe Qualität«. Daß dies nicht immer stimmen muß, beweist unser Sonderteil für besagte Billig-Spiele. In England haben diese Spiele einen viel klangvolleren Namen: »Budget-Games« heißen sie da, Spiele für Leute mit kleinem Budget.

Die Rubrik Billig-Spiele grenzt sich von den anderen Programmen durch ein Preislimit ab. Dieses Preislimit haben wir auf zwanzig Mark für die Kassetten-Version festgesetzt. Viele Billig-Spiele sind schon für zehn Mark auf Kassette erhältlich; Disketten kann man meist schon für zwanzig Mark bekommen.

In dieser Rubrik sind sämtliche Spiele-Genres vertreten. »Panther«, »Flash Gordon«, »West Bank« und »L.A. Swat« gehören zu den Action-Spielen. »Pipeline II« und »Olli and Lissa« sind Geschicklichkeitsspiele und mit »180« und »Soccer« sind auch zwei Sportspiele vertreten. Den Abschluß bildet »Master Chess«, das erste Schachprogramm, das für schlappe zehn Mark erhältlich ist.

Aber nicht nur der geringere Preis hebt Billig-Spiele von den teureren Kollegen ab. Billig-Spiele sind inzwischen zu einem echten Mitnahme-Produkt geworden, das man in Supermärkten, Foto- und Hifi-Geschäften sowie in Kaufhäusern erhält. In sogenannten Blister-Packs werden die Programme sauber in Plastik verschweißt an großen Ständern angeboten. Doch dieser Vertriebsweg hat auch seinen Nachteil: Es ist meistens völlig unmöglich, sich die Programme vor dem Kauf einmal anzusehen. So bleibt als Konsumenten-Information meist nur der blumige Pakkungstext (sofern man nicht unsere Spiele-Tests kennt).

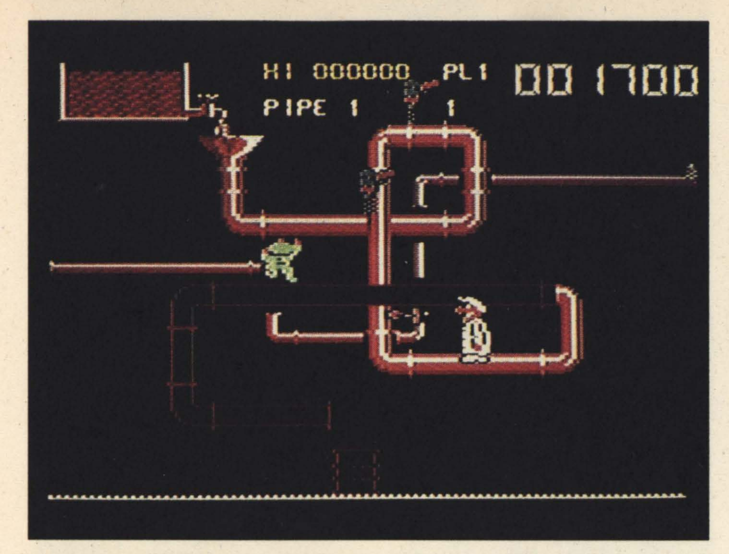
Oft treffen bei uns Anfragen ein, warum nicht alle Programme zu so niedrigem Preis verkauft werden. Anders ausgedrückt: Wieso kosten manche Programme noch 40 Mark?

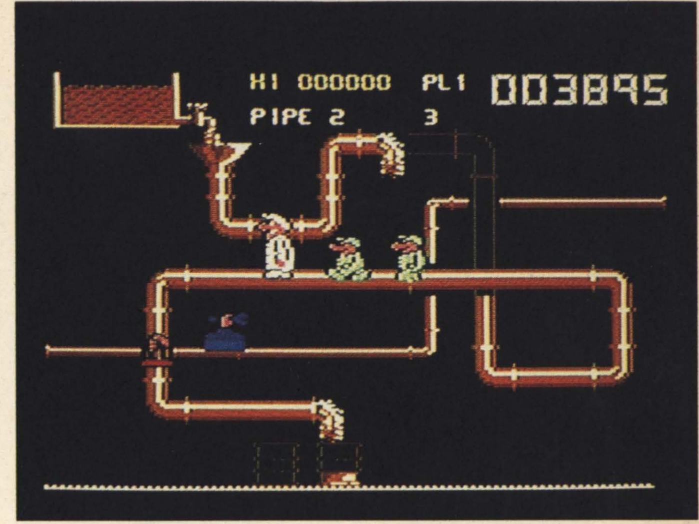
Diese Frage ist nicht einfach zu beantworten. Die Kosten für ein Billig- und ein Vollpreis-Spiel werden nämlich ziemlich unterschiedlich kalkuliert. Bei Billig-Spielen fallen beispielsweise keine oder nur wenig Unkosten für Werbung, Wettbewerbe und Pressearbeit an. Außerdem sind meistens die Entwicklungskosten (Programmierung, Anleitung, Grafik und Sound) niedriger. Teurere Software wird meistens von ganzen Teams entwickelt, während Billig-Programme oft von einem einzelnen Programmierer stammen, der sich auch um Grafik und Sound kümmert.

Es gibt viele Gründe, warum ein 40-Mark-Spiel 40 Mark kostet. Das Argument, daß die Softwarefirmen die Spiele billiger machen sollen, damit sie nicht so oft kopiert werden, zieht hier leider auch nicht. Aus Nachforschungen in Raubkopierer-Kreisen wissen wir, das Billig-Programme genauso oft kopiert werden wie andere auch. Gerade diese Aussage unterstreicht aber, daß Billig-Spiele nicht »billig« im Sinne von »schlecht« sind.

An dieser Stelle sollte man vielleicht einen Blick auf den englischen Markt werfen. Dort sind knapp ein Viertel aller verkauften Programme Billig-Spiele. Wahrscheinlich liegt der Marktanteil sogar noch höher, weil in dieser Zahl nur Software- und Computer-Fachhändler, nicht aber die vielen Supermarkt-Ketten berücksichtigt werden. Eine kleine Überraschung: Wenn man dem Marktforschungsinstitut Gallup glauben darf, ist Mastertronic, der nur Billig-Spiele im Programm hat, mit 15 Prozent Marktanteil die größte englische Software-Firma.

Über Deutschland kann man leider keine genauen Angaben machen, da über unseren Markt keine genauen Zahlen vorliegen. Software scheint für deutsche Marktforschungsinstitute kein interessantes Gebiet zu sein. (bs)





Pipeline II

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	63 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

C64 (Schneider CPC)
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

Das Öl muß fließen – ansonsten droht nicht nur das Chaos für die zivilisierte Welt, sondern auch Gefahr für Vorarbeiter Fred.

Sehr gut bezahlt werden die Jobs auf den Erdöl-Bohrfeldern Saudi-Arabiens. So hat sich auch der Amerikaner Fred entschlossen, eine Stellung als Vorarbeiter bei Scheich Aleg anzunehmen. Natürlich hat dieser Job auch seine Tücken. Fred haftet mit seinem Leben für den Erfolg der Arbeit. Wenn das Bohren nach Öl nicht erfolgreich ist, bohrt Scheich Aleg mit seinem Dolch mal ein bißchen in Fred herum.

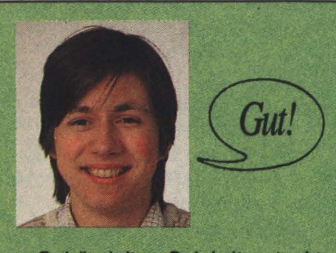
Dummerweise hat es heute nacht einige Komplikationen mit dem Werkzeug-Schuppen gegeben. Jemand hat wohl alle Werkzeuge verflucht, so daß sich diese jetzt von selbst bewegen. Hämmer, Bohrer, Schraubenzieher und andere Geräte zerstören systematisch die Pipelines.

Löcher in der Pipeline wären aber gleichbedeutend mit Löchern in Fred (man erinnere sich an den Dolch des Scheichs). Deswegen bewaffnet sich Fred mit einer Kanone, schnappt sich seine Hilfsarbeiter und versucht, den Ölfluß in Gang zu halten.

In der linken oberen Ecke des Bildschirms ist eine Wanne zu erkennen, aus der das Öl durch die verschlungene Pipeline in die unten bereitstehenden Fässer fließt. Diese Fässer müssen gefüllt werden. Fred und seine beiden Hilfsarbeiter laufen nun genauso wie die zahlreichen Werkzeuge auf der Pipeline herum. Die Werkzeuge kann Fred mit Hilfe seiner Pistole abschießen, so daß sie keinen Schaden mehr anrichten können. Sollte allerdings ein Werkzeug in der Lage sein, ein Leck in die Pipeline zu schlagen, muß Fred einen seiner Hilfsarbeiter zu dieser Stelle führen. Dieser repariert das Malheur dann innerhalb von Sekunden.

Sollte ein Werkzeug einen der beiden Arbeiter berühren, fällt er von der Pipeline und verschwindet vorübergehend. Falls es Fred erwischt, verliert er eines seiner Leben, während es unendlich viele Ersatz-Arbeiter gibt. Deswegen kann Fred beispielsweise seine Arbeiter als Schild einsetzen, wenn er sich vor Werkzeugen schützen muß.

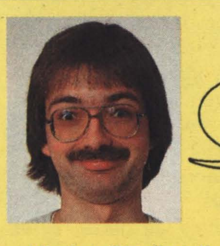
Sind schließlich die Fässer gefüllt, gibt es zur Belohnung noch eine zeichentrickähnliche Bonus-Sequenz. Dann geht das Spiel auf der nächsten Pipeline, die noch schwerer zu verteidigen ist, weiter. (bs)



Gebündelter Spielwitz steckt in diesem Billig-Spiel, das die Wiederveröffentlichung eines etwas älteren Produkts ist. Obwohl das Spiel früher »Super Pipeline II« hieß, ist es mit dem verkürzten Namen nicht schlechter geworden. Ganz im Gegenteil, der erfreulich niedrige Preis von zehn Mark macht das Spiel nur noch interessanter.

Grafisch ist Pipeline II natürlich nicht auf dem neuesten Stand. Trotzdem hält es sich für ein zwei Jahre altes Programm noch sehr gut, und die Musik geht richtig ins Ohr: Auf jedem Level erwartet die Spieler eine neue Variation des Titelthemas. Technisch ist das Ganze an heutigen Maßstäben gemessen zwar recht simpel, doch die Musik paßt zum Spielablauf.

Spielerisch ist Pipeline II eine schöne Herausforderung. Mit etwas Übung kann man die ersten Screens sehr einfach überwinden, aber ab dem fünften Level wird das Spiel dann ziemlich schwer. Da man ein wenig strategische Elemente einsetzen kann (opfere ich jetzt den Hilfsarbeiter und warte zehn Sekunden, oder soll ich das Risiko eingehen und auf die andere Seite laufen?), kommen auch die Denker auf ihre Kosten. (bs)



Mir hat Pipeline II eigentlich schon immer besonders gut gefallen, und von der Wiederveröffentlichung des Klassikers als Billig-Programm bin ich regelrecht entzückt. Pipeline II hat eine der cleversten Spielideen, die mir beim Geschicklichkeits-Genre je untergekommen sind. Wenn man mehrere Löcher gleichzeitig flicken muß und die Zeit schon knapp wird, gerät man ordentlich ins Schwitzen. Reicht das Öl, das gerade in der Pipeline fließt, noch aus, um die Fässer zu füllen?

Von Level zu Level werden die Pipelines immer länger und es müssen auch immer mehr Fässer voll werden. Besonders biestig wird es dann, wenn die ersten Gegner aufkreuzen, die man nicht abschießen kann!

Bei der C64-Version gefällt mir auch die Grafik sehr gut, was vor allem an den sehr witzigen Sprites liegt. Auf dem CPC ist das Spielprinzip zwar identisch, aber die Grafik fiel leider etwas schlechter aus.

Für meinen Geschmack ist Pipeline II eines der besten Spiele, das man derzeit für 10 Mark kaufen kann. Obwohl es schon zwei Jahre alt ist, krame ich das Programm heute noch gerne heraus. (hl)





Soccer



GRAFIK	19 ★	
SOUND & MUSIK	10 ★	
HAPPY-WERTUNG	54 ★	

Atari XL/XE
Sparklers
10 Mark (Kassette)

Wem die Jagd nach dem Leder auf dem grünen Rasen zu anstrengend ist, der kann sich auch kräfteschonender auf dem Bildschirm vergnügen.

Wenn sich 22 Leute um einen Ball streiten und dieselben 22 Leute immer auf einen schwarz gekleideten Herren sauer sind, kann es sich nur um eine Sportart handeln: Fußball. Eines der ersten Fußballprogramme war »Soccer« für die Atari 8-Bit-Computer. Genau dieses Spiel wird jetzt wieder als Billigspiel angeboten.

Soccer empfängt den fußballinteressierten Spieler mit einem reichhaltigen Hauptmenü, in dem man so einiges ein- und anstellen kann. Was sofort ins Auge fällt, sind die Menüpunkte für einen bis vier Joysticks. Das ist kein Witz der Programmierer, sondern ein besonderer Service für alle Besitzer eines alten Atari 800, denn dieser Computer hat vier Joystickanschlüsse. Erwähnenswert ist noch die Spielzeit, denn man darf ein Match bis zu 90 Minuten lang ausdehnen.

Wenn es dann richtig losgeht, sieht man zuerst die 22 Spieler. Im Gegensatz zu anderen Fußballspielen hat man bei Soccer wirklich die volle Spielerzahl beibehalten. Um einen Spieler zu aktivieren, muß man nur den Feuerknopf drücken. Die Figur, die man dann steuern kann, verwandelt sich kurzfristig in die Nummer des Joysticks, der sie kontrolliert, damit es bei mehreren Spielern keine Verwirrung gibt. Führt man mit der Figur den Ball, schießt sie ihn auf Knopfdruck in die momentane Laufrichtung. Wenn man es geschickt anstellt, wird aus dem Schuß ein Paß zu einem Mitspieler. Der wird aber nicht automatisch aktiviert, sondern man muß erst den Feuerknopf drücken, damit der Computer wieder die Figur auswählt, die am nächsten zum Ball steht. Was auf den ersten Blick sehr kompliziert aussieht, ermöglicht gezielte Soli mit einem Spieler, der sich den Ball selbst vorlegt. Vor harten Attacken braucht man aber keine Angst zu haben, da es unmöglich ist, einen Mitspieler zu foulen. Daher haben die Programmierer gleich auf einen Schiedsrichter verzichtet. Aber auch andere Details sind dieser Computerversion zum Opfer gefallen. So gibt es keine Halbzeit, und der Torwart hat im Vergleich zu den Feldspielern keine zusätzlichen Funktionen, wodurch die Partien bei Soccer auch immer recht torreich ausfallen.

(gn)



Für mich gehört Soccer zu den Spielen, die mit ihrer unmöglichen Steuerung den ganzen Spielwitz kaputt machen. Es ist mehr oder minder unmöglich, einen planvollen Angriff aufzubauen. Der Computer steuert meine eigenen Spieler zu konfus, als daß ich mit ihnen angreifen oder verteidigen könnte. Wenn ich dann notgedrungen abspiele, weil mir zuviele Gegner nachrennen, gelingt es selten, den neuen Spieler an den Ball zu bringen, bevor sich der Computer das Leder geschnappt hat. Sobald ich dann nach der neuen Figur suchen, weil sich der Computer überraschenderweise für eine andere als die von mir geplante entscheidet, wird es frustrierend.

Erst wenn man gegen einen menschlichen Gegner antritt, wird Soccer etwas interessanter. Der Mitspieler aus Fleisch und Blut hat nämlich gegen dieselben Mängel zu kämpfen, wodurch sich eine ungefähre Chancengleichheit ergibt. Trotzdem kommt kein richtiger Spielfluß zustande, weil man nicht richtig spielen kann. Meiner Meinung nach braucht man extrem gute Nerven, um eine Partie unbeschadet zu überstehen.

(gn)



Meine Damen und Herren, Eintracht Heinrich und Gregor 05 stehen sich in dem zehn Minuten langen Match um den Redaktions-Cup gegenüber. Schon nach kurzer Zeit scheint eine Vorentscheidung zu fallen: Nach herrlichen Soli schlenzt Gregor 05 dem Gegner zweimal den Ball ins Netz. Doch Eintracht Heinrich gibt nicht auf. Schließlich steht es 2:2 und gegen Ende der 1. Halbzeit läuft ein weiterer Angriff... Flanke von halblinks... und der Schuß sitzt! Der Torwart streckt sich vergeblich: Tor!

Spannung in der 2. Halbzeit: Eintracht Heinrich liegt ständig in Führung, doch Gregor 05 kommt bis auf 5:4 heran. In der letzten Minute folgt jedoch ein tödlicher Konter – 6:4!

Anhand dieser Reportage unseres internen Soccer-Finales kann man vielleicht merken, was für einen Spaß mir das Testen dieses Programms gemacht hat. Das gilt aber nur für den Zwei-Spieler-Modus. Allein gegen den Computer hat man fast keine Chance. Grafik und Sound merkt man deutlich an, daß das Spiel schon ein paar Jahre alt ist. Aber zum einen gibt es sonst kein vernünftiges Fußball-Spiel für Atari-Computer und zum anderen sind 10 Mark ein toller Preis. (hl)



C – 64	Kass / Disk
ALIENS	33,– / 43,–
ARKANOID	29,– / 33,–
AVENGER	25,– / 33,–
BOULDERDASH CON. KIT	29,– / 33,–
BULLDOG	25,– / 33,–
CHAMP. WRESTLING	33,– / 43,–
CHOLO	43,– / 53,–
DESTINY KNIGHT	–,– / 61,–
ENDURO RACER	33,– / 53,–
FIRELORD	25,– / 33,–
FIST II	33,– / 43,–
GAUNTLET	33,– / 43,–
GUNSHIP	43,– / 53,–
HEARTLAND	33,– / 53,–
HYPABALL	29,– / 43,–
KRAHOUT	33,– / 43,–
MONTEZUMA'S REVENGE	29,– / 43,–
NEMESIS	29,– / 33,–
PAPER BOY	33,– / 43,–
SAUXION	33,– / 43,–
SHANGHAI	33,– / 53,–
SILICON DREAMS	43,– / 43,–
SPACE HARRIER	33,– / 43,–
STARGLIDER	43,– / 53,–
TASS TIME	–,– / 43,–
TERRA CRESTS	25,– / 33,–
THE SENTINEL	29,– / 43,–
THEY STOLE A MILLION	29,– / 33,–
TRACKER	43,– / 53,–
UCHI MATA	33,– / 43,–



Taktische Gefechtssimulation auf einem 3600 Felder großen Spielfeld. Vier historische Scenarios mit Scenariogenerator. Topografisches Gelände. 70 Waffensysteme aus WK II. Deutsches Handbuch (40 Seiten DIN A4)

Apple, C64, Atari **DM 159,–**

Farbkatalog mit 30 weiteren Strategie- und Phantasie-Rollenspielen DM 1,– in Briefmarken.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526 · 7600 Offenburg

MUSIK AUF DEM COMMODORE 64

Die 64'er-Langspiel-Diskette

ACHTUNG! Computer-Freaks aufgepaßt:

32 Spitzen-Musikprogramme aus dem 64'er-Musik-Programmierwettbewerb auf einer Diskette mit komfortablem Lademenü. Von Pop bis Klassik ist für jeden Musikgeschmack etwas dabei: Shades, This is not America, Invention Nr. 13, Mondscheinsonate, You can win if you want, Der Clou, Für Elise, The pink Panther und viele mehr.

Hardware-Anforderung:
Commodore 64 oder Commodore 128 im C-64-Modus, Floppy-Station 1541, 1570 oder 1571

Ein »Muß« für jeden 64'er-Fan!



Einmalig in der Computergeschichte:

- Alle Musikstücke werden in Stereoqualität auf einer hochwertigen Kassette mit Rauschunterdrückung mitgeliefert!
- Eineinhalb Stunden erstklassige Computermusik!
- Klang umwerfend!

Lieferumfang:
1 Diskette beidseitig bespielt mit 32 Musikstücken
1 Kassette mit allen Musikstücken in Stereoqualität für handelsübliche Kassettenrecorder oder Stereoanlagen

Best.-Nr. 39630 **DM 39,90*** (sFr 34,90/öS 399,–*)
*inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.



Markt&Technik-Softwareprodukte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops oder im Buchhandel.

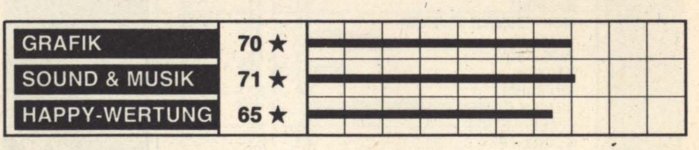
703229

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.



Panther



GRAFIK	70 ★
SOUND & MUSIK	71 ★
HAPPY-WERTUNG	65 ★

C 64
Mastertronic
15 Mark (Kassette)

Friedliche Bürger sind in den Klauen finsterer Invasoren. Nicht zögern, Mann – retten!

Ein Planet in Flammen: Auf der menschlichen Kolonie Xenon ist die Hölle los. Eine unbekannte außeridische Macht hat das Sonnensystem überfallen und ist munter dabei, den ganzen Planeten zu erobern. Die Regierung hat sofort eine Evakuierung angeordnet, um Todesopfer zu vermeiden.

Obwohl die Rettungs-Fähre bald zur Erde startet, befinden sich in der Kolonistenstadt immer noch Menschen. Aus irgendwelchen Gründen haben die Schussel sich nicht rechtzeitig auf die Socken gemacht und hängen immer noch in ihren Häusern herum, während der Feind bereits ordentlich auf dem Planeten wütet. Da man die armen Kerle schlecht allein zurücklassen kann, wird ein Kampfjäger der Modellserie Panther einsatzbereit gemacht. Sie haben es sich inzwischen schon an Bord der Fähre mit einem Longdrink bequem gemacht, als sich herumspricht, daß Sie der einzige Pilot sind, der ein Panther-Modell fliegen kann! Unter den mitleidigen Minen Ihrer Kumpels gehen Sie an Bord der Panther, um Menschen zu retten und den angreifenden Schiffen Saures zu geben.

Ihr Flitzer kann sowohl nach links und rechts als auch nach oben und unten gesteuert werden. Damit wird automatisch die Geschwindigkeit beeinflußt: Je höher Panther fliegt, desto schneller rauscht man über den Planeten. Wenn eine Welle feindlicher Raumschiffe angreift, können Sie anhand der Schatten gut abschätzen, wie hoch der Gegner fliegt. Fünf Treffer verkraftet Ihr Schiff, doch dann versagt das Phoenix-Regenerierungssystem und beim nächsten Abschuß ist das Spiel verloren.

Vor lauter Luftkampf sollte man die lieben Leute nicht vergessen, die vor ihren Häusern stehen und schon nach Rettung Ausschau halten. Landen Sie nun Panther und warten Sie, bis alle Menschen an Bord gegangen sind. Diese Wartezeit kann sehr unangenehm werden, denn schließlich müssen Sie jederzeit mit feindlichen Angriffen rechnen. Ihr Weg führt Sie durch die Vororte und schließlich in die Hauptstadt von Xenon. Gerüchte besagen, daß die Außerirdischen hier bereits Raketenwerfer installiert haben, um Ihnen einen würdigen Empfang zu bereiten. Klingt fast so, als könnte es während der Rettungsaktion Probleme geben... (hl)

Geht so

In einer Extra-Rubrik in diesem Sonderheft stellten wir Euch Action-Spiele vor, die etwa doppelt bis dreifach soviel kosten wie Panther. Das bedeutet zum Glück nicht automatisch, daß der Spielspaß bei den teureren Programmen automatisch auch höher ist.

Bei Panther gefällt mir vor allem die professionelle Aufmachung, die so manches Vollpreis-Spiel in die Tasche steckt. Die Flugmanöver der angreifenden Raumschiff-Sprites sind sehr schön anzusehen und der 3D-Effekt durch die Schatten klappt gut. Wenn die Lumpenbande angreift, während Sie gerade gemütlich ein paar Leute retten wollen, steigt der Spannungspegel: Rette ich lieber alle Menschen oder schieße ich zurück?

Während des Spiels läuft ein flottes Musikstück von David Whittaker, das Stimmung macht. Spielerisch ist das Programm leider etwas dürftig. Die Einlage mit den Menschen, die gerettet werden müssen, ist auch nicht sonderlich neu – »Choplifter« läßt grüßen! Wer aber ein reinrassiges Action-Spiel für wenig Geld sucht, sollte bei Panther zugreifen. Ein technisch so gut gemachtes Programm für 15 Mark findet man wirklich nicht alle Tage. (hl)



Geht so

Nicht schlecht, kann ich da nur sagen. Für 15 Mark erhält man ein solides Actionspiel, das weitaus besser ist als manches 40-Mark-Produkt (Hierbei denke ich insbesondere an »Sigma 7«).

Die Idee ist ein wenig bei Choplifter (einem meiner Lieblings-Klassiker) und »Zaxxon« abgeguckt. Diagonal fliegen, UFOs abschießen und Menschen einsammeln zählt allerdings nicht gerade zum Gipfel an Originalität und kann mich auch nicht auf Dauer begeistern.

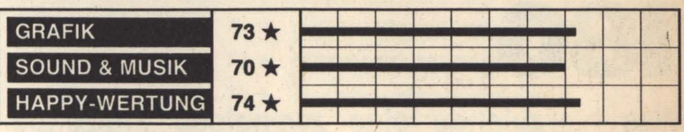
Grafisch und musikalisch ist Panther ziemlich gut, obwohl man hier natürlich keine Spitzenleistungen erwarten darf. Trotzdem wird einiges fürs Geld geboten.

Recht gut ist die Idee mit der Steuerung, bei der die Geschwindigkeit von der Flughöhe abhängt. Allerdings hätte man dann auch die Möglichkeit eines Rückwärtsflugs einbauen sollen. Zu oft fliegt man in einer heißen Luftschlacht an den zu rettenden Menschen vorbei, wodurch natürlich wertvolle Punkte verloren gehen.

Wer nur 15 Mark für ein Action-Spiel ausgeben möchte, liegt bei Panther goldrichtig. Ein nicht sonderliches originelles, aber ansprechendes Programm. (bs)



West Bank



Beschützen Sie die Bank von Soft City vor den Angriffen gesetzloser Desperados.

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Gremlin
19 Mark (Kassette), 29 Mark (Diskette)

Der Wilde Westen zur Zeit des Goldrauschs. Wir befinden uns in der Bank von Soft City, dem Zentrum des Goldhandels. Hier lagern jeden Tag gewaltige Summen - eine Verlockung, die Desperados und Banditen magisch anzieht. Die Anleitung beschreibt diesen Zustand sehr dramatisch: »Blutdürstige Pistolenhelden möchten sich Zugang zur Beute erschießen«.

Sie spielen hier die Rolle des Bankiers, der zwölf Schalter bedienen muß. Drei davon sind immer gleichzeitig im Bild. Um einen Tag erfolgreich zu beenden und eine Spielstufe weiter zu kommen, muß man an jedem Schalter mindestens eine Einzahlung entgegengenommen haben.

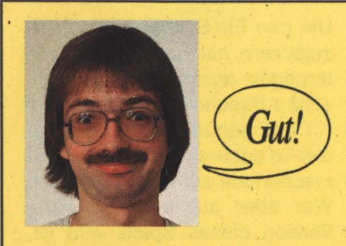
Doch wenn die Tür aufgeht und der Kunde vor den Schalter tritt, muß das nicht unbedingt ein lieber Mensch sein, der ein Goldsäckel rausrückt. Handelt es sich vielmehr um einen Typ mit einem Halstuch vor dem Gesicht und einem Colt in der Hand, sollten Sie ihn lieber schleunigst erschießen. Zögern Sie zu lange, putzt Sie sonst der Bankräuber weg.

Nach einer Weile kann das Spielchen ganz schön verwirrend werden. Zum einen müssen Sie drei Schalter gleichzeitig im Auge haben, und zum anderen dürfen Sie keine braven Bürger umschießen! In diesem Fall wird ebenso eins von drei Leben abgezogen, wie wenn ein Bandit Sie erwischt.

Nach jedem Tag folgt eine Bonusrunde, die nicht nur von der Begleitmusik her stark an einen kernigen Italo-Western erinnert: Sie stehen auf offener Straße drei Desperados gegenüber, die Sie zum Duell gefordert haben. Sie dürfen erst auf einen Gangster schießen, wenn dieser seine Waffe bereits gezogen hat!

Es tauchen im Verlauf des Spiels Typen an den Schaltern auf, die sehr finster aussehen. Sie dürfen auch hier erst schießen, wenn Ihr Gegenüber bereits die Waffe gezückt hat.

Für zusätzliche Kurzweil sorgt ein Bursche namens Bowie, der einen Stapel Hüte auf dem Kopf hat. Schießt man ihm rechtzeitig alle Hüte herunter, offenbart er entweder einen Goldbeutel oder eine Bombe. Den Beutel sollte man abschießen, doch trifft man die Bombe, macht es »Wumm!« und wieder mal sind Sie ein Leben los. Old Shatterhand hatte es leichter! Unser linkes Foto zeigt die C64-, das rechte die Schneider-CPC-Version. (hl)



West Bank ist zweifellos sehr originell, von der Idee her allerdings eine lupenreine Kopie des Spielautomaten »Bank Panic«. Das fällt aber nicht weiter unangenehm auf, da just dieser Automat bislang nicht offiziell für C64, Schneider CPC und Spectrum umgesetzt wurde.

Das Spiel selber ist schlichtweg ein Heidenspaß, obwohl es auf den ersten Blick furchtbar simpel aussieht. Aber vor allem auf höheren Spielstufen muß man sich voll konzentrieren, um nicht zu früh zu schießen oder bei dem sehr spannenden Duell eine Regung des Gegners zu übersehen. Die Grafik ist nicht allzu spektakulär, aber sehr witzig, und eine flotte Wild-West-Melodie untermalt das Geschehen.

Schade nur, daß die Schneider CPC-Umsetzung spielerisch eine Klasse schlechter geraten ist. Sie ist für mein Gefühl von Anfang an zu schwer. Die C64-Version kann ich nur wärmstens empfehlen. Selbst zum Vollpreis wäre West Bank ein interessantes Programm.

Wenn du noch knapp 20 Deutschmarks in der Satteltasche hast, dann solltest du zugreifen, Gringo. Hoher Spielwitz garantiert! (hl)



Es gibt nicht viel, das mich an West Bank stört. Ganz im Gegenteil, ich mag das Programm sogar sehr. Schließlich stimmen hier Grafik, Sound und Spielwitz. Lediglich die etwas brutale Handlung könnte hier bemängelt werden, doch dazu ist nur zu sagen, daß die Samstag-Abend-Western im deutschen Fernsehen auch nicht gerade zimperlich mit Bankräubern umgehen.

West Bank hat diesen gewissen Touch: Es ist ein ganz simples Reaktionsspiel, das durch schöne Grafik- und Sound-Effekte aufgepeppt wurde. Gerade weil es aber nicht so kompliziert ist, kann ich mich manchmal kaum vom Spiel losreißen (selbst während ich diesen Artikel schrieb, konnte ich es mir nicht verkneifen, West Bank zwischendurch noch mal zu »testen«). Die Duell-Sequenz zwischen den einzelnen Spielrunden ist geradezu nervenzerfetzend.

Echte West-Bankler spielen natürlich nur mit der Tastatur. Mit dem Joystick wird das Ganze etwas kompliziert.

Zu einem angenehm niedrigen Preis erhält man mit West Bank ein empfehlenswertes Spiel, das immer wieder Spaß macht. (bs)



180

Was hierzulande eine zwanglose Freizeitbeschäftigung ist, gilt in England als heimlicher Nationalsport: Darts

In so manchen Kinderzimmern und Hobbykellern hängt eine runde Scheibe an der Wand. Sie weist die Zahlen von 1 bis 20 auf, wobei für jede Zahl ein Kreissegment reserviert ist. Die großen Felder, die auch mit den großen Zahlen versehen sind, bringen nur relativ mickrige Punktzahlen.

Um Punkte zu erhalten, muß man nur mit einem Wurfpfeil die Scheibe treffen und die Punkte ablesen. Um die Sache etwas spannender zu machen, sind die zusätzlichen Felder da. Das Feld am äußeren Rand eines Segments bringt das Doppelte der jeweiligen Punktzahl. Trifft man es bei der 5, erhält der Spieler also 10 Punkte. Zielt er etwas zu hoch, bekommt er keinen Punkt, weil ein Treffer auf den äußeren Rand und auf die Wand dem Werfer nur Hohn und Spott eintragen. Das Feld in der Mitte eines Segments bringt die dreifache Punktzahl. Trifft man dreimal das Feld bei der 20, erhält man 180 Punkte, was die höchste Wertung bei den meisten Spielen ist. Sie gab diesem Computerprogramm auch den Namen. Die so begehrte Scheibenmitte trägt zwei ganz besondere Ziele. Die goldene Mitte bringt auf einen Schlag 50 Punkte, während der Kreis drumherum immerhin noch 25 Punkte bringt.

GRAFIK	69 ★
SOUND & MUSIK	62 ★
HAPPY-WERTUNG	44 ★

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

In einem englischen Pub sind verschiedene Spielvarianten beim Darts-Werfen verbreitet. Die beliebteste heißt »501«. Der Name leitet sich von der Punktzahl ab, die jeder Spieler zu Anfang hat. Die Aufgabe ist, seine Punkte so schnell wie möglich auf 0 zu bringen, indem die geworfenen Punktzahlen immer abgezogen wird. Um zu gewinnen, muß man von der letzten zu erreichenden Punktzahl aber das Zweifach-Feld oder die Mitte treffen.

Pro Durchgang hat jeder Spieler drei Würfe. Im Turnier kann man entweder gegen einen von acht Computer-Gegnern antreten, oder gegen einen menschlichen Mitspieler. Am Bildschirm steuert man die Wurfhand und wirft den Pfeil per Knopfdruck. Mehr gehört nicht dazu, dieses Spiel zu beherrschen. Daß man die Wurfhand nicht an einem Ort fixieren kann, ist die einzige Schwierigkeit. Wer das Zielen erst üben möchte, kann versuchen, in einer Minute die Felder von 1 bis 20 in der richtigen Reihenfolge zu treffen. Wer in dieser Zeit am weitesten kommt, hat gewonnen. (gn)



Ich habe lange überlegt, was man Besonderes über 180 sagen könnte. Es ist der typische Fall von einem Spiel, zu dem ich sagen würde »Gut, ich mag es nicht besonders, aber vielleicht spielst Du es gerne. Laß' uns also über etwas anderes reden.« Es passiert während des Spiels nichts Erwähnenswertes. Man bewegt eine nervös zuckende Hand, die grafisch gut gelungen ist, über eine Wurfscheibe, und versucht ein Ziel zu treffen. Für mich ist das so abwechslungsreich wie Steine in die Luft werfen, und darauf warten, ob sie auch wieder herunterfallen. Das mache ich nur in Phasen extremer Langeweile. So ein Moment muß auch erreicht sein, daß ich freiwillig 180 lade.

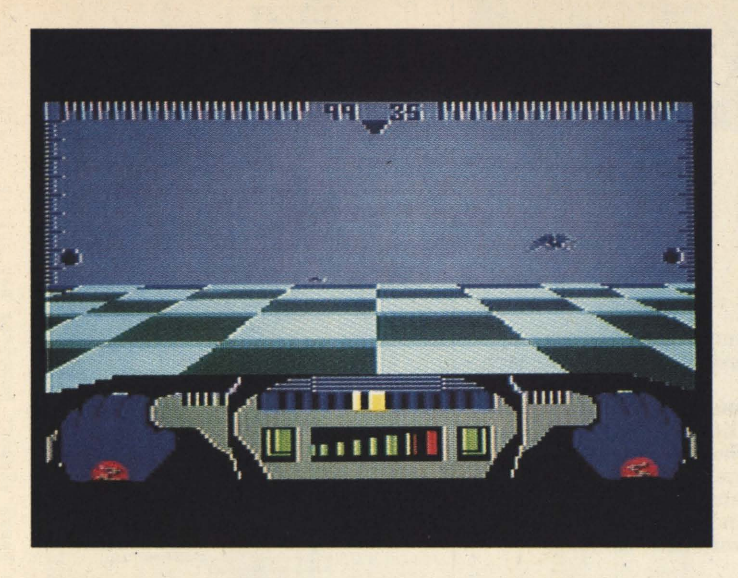
Ich kann es nicht so recht an konkreten Punkten definieren, aber ich finde 180 öde bis zum Letzten. Darts selbst macht mir Spaß, aber am Computer ist es für mich das beste Schlafmittel. Aber das ist natürlich eine sehr subjektive Betrachtung. Ich kann mir gut vorstellen, daß dieses Programm bei anderen Spielern zum Dauerbrenner wird. Ich empfehle Ihnen, 180 vor dem Kauf probezuspielen, damit sie nicht genauso enttäuscht werden, wie ich es bin. (gn)



Ich kann mir wahrlich aufregendere Dinge als die Simulation eines Pfeilwurfspiels auf einem Computer vorstellen. In Großbritannien ist man da anscheinend anderer Meinung: 180 steht dort seit Monaten weit oben in den Hitlisten, aber schließlich ist Darts dort eine Art Nationalsport.

Von der spärlichen Spielidee abgesehen, ist 180 eine recht unterhaltsame Angelegenheit, die 10 Mark durchaus wert ist. Um den Ein-Spieler-Modus aufzulockern, hat man acht Computergegner ersonnen, die für grafische Abwechslung sorgen.

Darts gehört zu den Spielen, die »in echt« einfach mehr Spaß machen als auf dem Computer. Wer aber auf eine Software-Version dieses Spiels wild ist, dem wird 180 Freude machen. Außerdem kann man mit der Computer-Simulation nicht größere gesundheitliche Schäden bei den Mitspielern anrichten, wenn man die Scheibe überdeutlich verfehlt... Aua! Dasselbe Argument spricht auch dafür, lieber »Championship Wrestling« zu spielen, als sich selber als Profi-Catcher zu versuchen... Pardauz! Was, mein Kasten ist zu Ende? Gut, gut, ich hör ja schon auf... (hl)





Flash Gordon

GRAFIK	75 ★	
SOUND & MUSIK	72 ★	
HAPPY-WERTUNG	73 ★	

Flash Gordon zieht aus, um auf einem fernen Planeten einen Erzschurken zu beseitigen.

C64 (Spectrum)
Mastertronic
15 Mark (Kassette)

Der Weltraumheld Flash Gordon dürfte den meisten noch vom Leinwand-Spektakel in Erinnerung sein, das vor einigen Jahren in den Kinos lief. Nun ist auch dieser kühne Recke als Computerspiel zu haben.

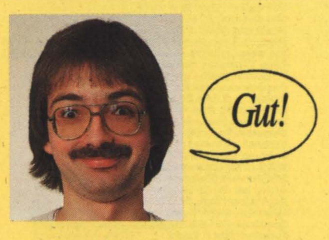
Sie verkörpern natürlich Flash, den strahlenden Helden, der die Menschheit retten soll. Ming, der Bösewicht vom Dienst, hat weder Mühen noch Kosten gescheut, die Erde zu vernichten. Er hat eine furchtbare Waffe entwickelt, die den schönen Namen Planeten-Killer-Rakete trägt. Ming trägt den Impulsauslöser, mit dem die Rakete aktiviert wird, immer bei sich in der Westentasche. Um die Menschheit zu retten, muß Flash den Bösewicht eliminieren, bevor dieser aufs Knöpfchen drücken und die Raketen aktivieren kann.

Mit einem Raumschiff fliegt Flash Gordon Mings Planeten an. Dabei scheint es sich um ein älteres Modell zu handeln, denn mitten im Landeanflug hustet der Antrieb ein letztes Mal vor sich hin und setzt aus. Flash fabriziert eine Bruchlandung, die er heil übersteht, aber er befindet sich jetzt mitten im Dschungel, der von einigen fiesen Typen bewohnt wird.

Ganz allein kann selbst unser Superheld den miesen Ming nicht bezwingen. Also macht er sich auf die Suche nach seinem Kumpel Prinz Barin. Irgendwo im Dschungel ist eine Höhle, in der sich der Geheimgang zu Barins Lager befindet. Mit einer Laserpistole ausgerüstet macht sich Flash auf die Suche nach diesem einzigen Weg.

Dieser Urwald-Spaziergang ist zugleich das erste der drei einzelnen Spiele. Flash muß seinen Munitonsvorrat unterwegs immer wieder auffrischen und auf Pfeile achten, die in Barins Richtung deuten. Wer sich eine Karte zeichnet, sollte das Lager bald gefunden haben.

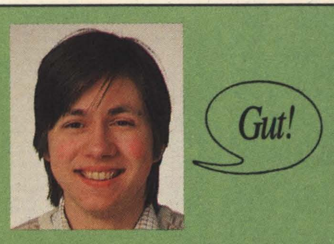
Teil zwei ist ein Karate-Verschnitt Marke »Yie Ar Kung-Fu«. Flash Gordon muß Barin im freundschaftlichen Zweikampf besiegen, sonst verweigert dieser ihm seine Hilfe (merkwürdige Bräuche, was?). Mit etwas Geschick meistert man auch diesen Abschnitt und gelangt zum großen Finale. Auf einem Super-Motorrad braust Flash über die Planetenoberfläche auf der Suche nach Ming, dessen Schergen unseren Helden angreifen. Ausweichen und Zurückschießen sind hier angesagt, um das Spiel ganz zu lösen. (hl)



Gut!

Vor ein paar Jahren, als die ersten Billig-Spiele auftauchten, konnte man die Preisbrecher auf den ersten Blick erkennen. Wenn die Grafik besonders peinlich und das Spielprinzip extra unintelligent war, hatte man oft ein Billig-Spiel vor sich. Flash Gordon ist ein schönes Beispiel dafür, wie sehr sich diese Lage geändert hat. Das Programm hat den klangvollen Namen eines Kino-Helden, bietet gleich drei verschiedene Spiele (Action-Adventure, Kampf und Ballern) und ist hervorragend aufgemacht. Die Grafik ist von Abstrichen im zweiten Teil abgesehen gut bis sehr gut, und die starken Musik- und Sound-Effekte stammen von Rob Hubbard.

Insbesondere der erste Programm-Teil hat es mir angetan. Leider ist er nicht allzu komplex und deshalb relativ schnell gelöst. Den anschließenden Zweikampf habe ich im ersten Versuch gewonnen, doch beim abschließenden Action-Teil wird es zum Glück etwas schwerer. An Flash Gordon spielt man also nicht unbedingt so lange, wie man zunächst glaubt. Außerdem muß man wieder ganz von vorne anfangen, wenn man im dritten Teil sein Bildschirm-Leben aushaucht. (hl)



Gut!

Flash Gordon widerlegt die These, daß Billig-Programme nur deswegen so billig sind, weil für die Produktion so wenig Geld ausgegeben wird. Wer weiß, was Film-Lizenzen normalerweise kosten, ist erstaunt, daß ein lizenzierter Titel als Billig-Spiel erscheint. Doch das Erstaunen steigt noch! Nicht eins, nicht zwei, nein, ganze drei Programme sind auf der Flash-Gordon-Kassette zu finden. Diese lassen sich zwar nur in einer bestimmten Reihenfolge spielen, trotzdem wird hier wesentlich mehr geboten als bei vielen teureren Produkten.

Da stört es dann auch nicht so sehr, daß zwei der drei Spiele recht einfach sind und innerhalb weniger Stunden bewältigt werden können. So kommt man recht früh in den dritten Teil, der es dann aber in sich hat.

Die Grafik ist in allen drei Teilen überdurchschnittlich, wenn auch nicht aufsehenerregend. Musikmäßig gibt's flotte Töne sowie den einen oder anderen Sound-Effekt.

Es gibt zwar noch einige wenige Billigspiele, die besser als Flash Gordon sind, doch bisher keines mit einem derart guten Preis/Leistungs-Verhältnis. Zugreifen! (bs)

Ergänzen Sie jetzt Ihre HAPPY-COMPUTER-Sammlung

Schaffen Sie sich ein interessantes Nachschlagewerk und gleichzeitig ein wertvolles Archiv!

Kennen Sie alle »Happy Computer«-Ausgaben von 1985? Suchen Sie einen ganz bestimmten Testbericht? Oder haben Sie einen Teil eines interessanten Kurses versäumt? Suchen Sie nach einer speziellen Anwendung?
Damit Sie jetzt fehlende Hefte mit »Ihrem« Artikel nachbestellen können, finden Sie auf diesen Seiten eine Zusammenstellung aller wesentlichen Artikel der noch lieferbaren Ausgaben.
Und so kommen Sie schnell an die gewünschten Ausgaben: Prüfen Sie, welche Ausgabe in Ihrer Sammlung noch fehlt, oder welches Thema Sie interessiert. Tragen Sie die Nummer dieser Ausgabe und das Erscheinungsjahr (z.B. 2/85) auf dem Bestellabschnitt der hier eingehefteten Bestell-Zahlkarte ein. Die ausgefüllte Zahlkarte einfach heraustrennen und Rechnungsbetrag beim nächsten Postamt einzahlen. Ihre Bestellung wird nach Zahlungseingang umgehend zur Auslieferung gebracht.

Zahlkarte/Postüberweisung

für Postscheckkonto Nr. 14 199-803

Absender der Zahlkarte

Die stark umrandeten Felder sind nur auszufüllen, wenn ein Postscheckkontoinhaber das Formblatt als Postüberweisung verwendet (Erläuterung s. Rücks.)

DM Pf (DM-Betrag in Buchstaben wiederholen)

für Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft in 8013 Haar

Postscheckkonto Nr. 14 199-803 Postscheckamt München

Ausstellungsdatum Unterschrift

Empfängerabschnitt

für Postscheckkonto Nr. 14 199-803

Lieferanschrift und Absender der Zahlkarte

PLZ Ort

Verwendungszweck Happy-Computer Leser-Service

Einlieferungsschein/Lastschriftzettel

DM Pf für Postscheckkonto Nr. 14 199-803 Postscheckamt München

für Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft Hans-Pinsel-Str. 2 in 8013 Haar

Für Vermerke des Absenders

Postvermerk

Auflösung	Wer gewinnt den goldenen Besenstiel	172/11
	Leserforum	
	Atari-Tips	102/1
	Autostart für VC 20	103/1
	Basicode-2 für MZ-700	77/2
	Basic-Speicher ohne Boden (C 64)	185/11
	Basic und HiRes-Grafik (C 64)	160/12
	Commodore-Ecke	117/10
	Eingabezeile beim Spectrum speichern	110/3
	Gedächtnislücke beim ZX 81	35/4
	gtext 64 an RX 80 angepaßt	103/1
	Joystickprobleme beim VC 20	77/2
	LPRINT III — Fehlerloses Drucken auch ohne EPROM	159/12
	Probleme mit den langen Zeilen (C 64)	185/11
	Probleme mit 800XL	159/12
	Sprite-Kollision (C 64)	160/12
	Stereo aus dem Commodore 64	110/3
	Tip für Oric 1	103/1
	Unvollständige Adresse beim ZX 81	77/2
	VC 20 und Videokamera am Monitor	103/1

Die Ausgaben 6/85, 7/85 und 9/85 sind bereits vergriffen und nicht mehr lieferbar!

im Test.

SONDERHEFT 16: SCHNEIDER 7

Das Super-Programm CPC-Giga-Cad: Dreidimensionales Zeichnen plus animierte Grafik.

Tragen Sie die Nummer des gewünschten Sonderheftes (z.B. 08/85) auf dem Bestellabschnitt der hier eingehefteten Bestell-Zahlkarte ein.

Wußten Sie schon...

Am besten gleich mitbestellen: Die Happy-Computer-Sammelboxen



...alle Leser, die »Happy ...mputer« regelmäßig ...fen, sammeln oder im ...onnement beziehen, ... es ein interessantes ...vice-Angebot: die Hap... Computer-Sammelbox!

... dieser Sammelbox ...gen Sie nicht nur ...nung in Ihre wertvol... Hefte, sondern schaf... sich gleichzeitig ein ...ressantes und attraktives Nachschlagewerk. Ein kompletter Jahrgang (12 Ausgaben) paßt in eine der praktischen Sammelboxen!

Übrigens: Die Sammelbox ist nicht nur ein praktisches Aufbewahrungsmittel: Sie eignet sich auch hervorragend als Geschenk für Freunde und Bekannte zu vielen Anlässen.

Ergänzen Sie jetzt Ihre CO

Schaffen Sie sich ein interessantes Nachsc gleichzeitig ein wer

Kennen Sie alle »Happy Computer«-Aus Testbericht? Oder haben Sie einen Teil einer speziellen Anwendung?
Damit Sie jetzt fehlende Hefte mit »Ihre Seiten eine Zusammenstellung aller w Und so kommen Sie schnell an die gev Ihrer Sammlung noch fehlt, oder welch dieser Ausgabe und das Erscheinungsj eingehefteten Bestell-Zahlkarte ein. Die Rechnungsbetrag beim nächsten Postar eingang umgehend zur Auslieferung g

...daß Sie jetzt bisher erschienene Happy-Computer-Ausgaben und Sonderhefte nachbestellen können?

...daß es jetzt eine schöne und praktische Sammelbox für Ihre wertvollen Hefte gibt?

Bitte benützen Sie für Ihre Bestellung nur diese Postscheck-Zahlkarte!

Übrigens...
...die Happy-Computer-Sammelbox ist nicht nur praktisch für den eigenen Gebrauch, sondern auch ein heißer Geschenktip zu vielen Anlässen!

Stichwort	Titel	Seite
	Aktuelles	
Computer	Amiga — ein Traumcomputer wird Wirklichkeit	
	Atari: Lage gefestigt	
	Der »Plus/4« ist endlich da	
	Grundstein einer neuen Linie und kein zweiter PC	
	Konsequentes Chaos (Der deutsche QL)	
DFÜ	Akustikkoppler für C 64	
	Ascom-Koppler jetzt auch für Atari	
	Ein Anschluß unter dieser Nummer (Mailbox Nummern)	
	Mailboxbetrieb in den USA	
	Neues DFÜ-Programm für den Spectrum	
	Nullmodem zum Aufstecken	
Software	Atari-Schreiber jetzt für 520 ST	
	Software fast zum Nulltarif	
	Träume werden wahr (Schneider-Neuheiten aus England)	
Drucker	Mac Inker, der sparsame Drucker	
Floppy	Commodore-Floppy auf Trab gebracht	
	Diskettenlaufwerk für den Sharp MZ-800	
	Quick Disk — Die Floppy-Alternative (MSX)	
Erweiterung	Mini-Expansion-Box für TI 99/4A	
MSX	Das Musikwunder (Yamaha CX-5)	
	Der Billig-MSX von Philips kommt	
	CP/M mit MSX-Computer: so geht's	
	Ein komplettes System von Philips	
	Flotter Dreier (Sanyo, Goldstar und Canon)	
	MSX-Mix	
	Mit dem fliegenden Teppich auf Erfolgskurs	
Bücher	Bücher zur DFÜ	
	Bücher zum Denken (KI)	
	Messeberichte	
	Die neuesten Heimcomputer (Winter-CES)	
	Funkausstellung in Berlin: MSX war Trumpf	
	Kampf der Kolosse (Winter-CES — Teil 1)	
	Sommer-CES 1985: Weiche Welle in Chicago — Teil 1	
	Software-Jackpot (Winter CES — Teil 2)	
	Software-Super-Show in London (PCW-Show)	
KI	Künstliche Intelligenz in Wiesbaden (AI Europa)	
Musik	Musikmesse Frankfurt: Midi marschiert	
	Interviews	
	David Crane (Ghostbusters Autor)	
	Interview mit den »Print Shop«-Machern	
	Jack Tramiel (Chairman Atari)	
	Hardware-Tests	
Drucker	Bewußt robust (Europrint K 6311 FT)	
	Software-Tests	
Textverarb.	Ein Textprogramm, das sich lohnt (Homeword/C 64)	
	Drei Drucker im Test (STX 80, Gemini 10X, CP-80X)	
	(Nachhall auf Seite 149 in 4/85) DWX 305: Schönschrift zum Niedrigpreis	
	Eine heiße Verbindung (EP 22, EP 44, EXD 10)	
	Kompakt und leise: Matrixdrucker GLP (Centronics)	
	Regenbogenfarben — wie gedruckt (Okimate 20)	
	Schön oder schnell (Horizon HX 80)	
	Spectrum mit starken Typen (Gabriele 9009)	
	Zwei Drucker für den Schneider (NLQ 401, GP 500 CPC)	
Computer	Chinese mit britischem Paß (Triton 64)	
	Der Musik Maestro (Yamaha CX-5)	
	Der Neue: Commodore PC 128	
	Der »neue« Spectrum	
	Ein »Einsteiger« aus Taiwan (BIT-90)	
	Joyce — Schneiders Einstieg in die Welt der PCs	
	Quantensprung im Schneckentempo (QL dt. Version)	
	Koreaner mit Deutsch-Talent (Ce-Tec/MSX)	
	Schneiders neue Dimension (CPC 6128)	
	Sharps Jüngster (Sharp MZ-800)	
	Spectrum plus oder Spectrum minus	
	Viel Computer für wenig Geld (Schneider CPC 664)	113/8
	YC-64: Fernöstlicher Biedermann (MSX Computer)	20/2
	Wer ist wer? (Atari 520 ST+ und 260 ST)	16/12
	Wie musikalisch ist mein Heimcomputer?	148/11
Laufwerke	3-Zoll-Erfahrungen (MCD-1-Floppy für Spectrum)	22/1
	(Discovery/Spectrum)	
	Ein ungleiches Paar (Spectrum — VIC 1541 Interface)	21/4
	Lauf, Floppy, lauf! (SpeedDos plus/C64)	45/12
	Preiswertes Spectr um Floppysystem (Viscount System)	21/2
	Spectrum Diskettensystem im Plus-Look	20/3
	VC 1541 wird zur Rennfloppy	42/4
Recorder	Der Spectrum Sprinter (Datenrecorder: Sprint)	28/1
	Ein billiger Speicher für alle (Recorder MC 3810)	30/5
DFÜ	DFÜ auch mit dem TI (RS 232 für TI 99/4A)	25/5
	Kommunikation mit dem Spectrum	32/4
	Spartanisch aber gut (Ascom Akustikkoppler)	158/3
Sonstiges	Computer steuert Modelleisenbahn	176/11
	Der andere Weg (Spectrum Tastatur)	19/3
	Faszination der Technik (Fischer Technik Roboter)	44/11
	Famose Formel für den C64 (Formel 64)	40/12
	Grafpad Supergrafik für den Spectrum	16/3
	Haltet den Dieb (Alarmanlage für C 64, VC 20)	29/1
	Ohren oder Tasten? (Voice Command Modul/C 64)	40/10
	Peripherie für MSX (Plotter, 3½-Zoll-Floppy)	26/1
	(Joysticks im Vergleichstest)	
	Roboter, Technologie der Zukunft (Fischertechnik)	45/4
	Starker Arm für Heimcomputer (Teach Robot)	38/4
	Tafelfreuden für Grafik-Gourmets (Atari Maltafel)	14/1/
	Vom Piepmatz zum Mini-Orchester (Spectrum Sound)	15/2
	Software-Tests	
Textverarb.	Ein Textprogramm, das sich lohnt (Homeword/C 64)	77/4
	Jedem seine Zeitung (The Newsroom)	118/8
	Schreiben ohne Frust	46/2
	Textverarbeitung für jedermann (Homewriter für MSX)	137/1
Sprachen	Basic-Erweiterung zum Spartarif (Aztec Basic/C 64)	76/4
	Drei Assembler für Atari-Computer im Vergleich	30/3
	Fortschritt rückwärts (CP/M-80 Emulator für 520 ST)	138/11
	Hisoft-Pascal jetzt Microdrive-kompatibel (Spectrum)	56/2
	Logo für den Atari 520 ST	134/11
	Mallard-80-Basic — ein starkes Stück	28/11
	Maschinensprache ist keine Zauberei (CPC 464)	107/8
	Prozessor-Welt von morgen: C 64 simuliert 68000	42/10
	Spezielles Spiele-Basic für den Spectrum	143/5
	Welches Basic für meinen MZ-700?	48/2
	Zwölf Farben in Mode 2 (Color Star für CPC 464)	110/8
Utilities	Das Programm, das Programme macht (Progressor)	33/5
	Disketten-Doktor für den C 128	42/12
	Quicksave für Spectrum	137/4
	SM-Kit — Das Werkzeug für Lehrling und Meister (C 64)	138/1
	Software-Knackern dazwischengepfuscht (Apple II)	27/3
Grafik	Beeindruckend (Print Shop — Druckprogramm)	50/2
	Die Maus bringt Farbe auf den Bildschirm (Apple)	52/2
	Grafik grandios (Malprogramm Blazing Paddles)	28/3

Titel	Seite
Summer Games II	133/8
Super Pipeline II	141/8
The Ancient Art of War	149/5
The Fourth Protocol	165/11
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	138/4
The Little Computer People Projekt	170/12
The Way of exploding Fist	169/10
Tour de France	170/11
Where in the World is Carmen San Diego	163/11
Whistler's Brother	141/3
White Lightning	148/1
Winter Games	164/12
World Championship Boxing	170/12
ZimSalaBim	141/3
Spiele Tips	
Abenteuer im Weltraum	152/5
Amazon	172/10
Aztec Challenge	147/4
Aztec Tomb	147/4
Aztec Tomb	173/10
Beach Head	85/1
Death in the Caribbean	142/8
Death in the Caribbean	172/12
Doomdark's Revenge	142/8
Everyone's a Wally	173/10
Ghostbusters	140/3
Ghostbusters	147/4
Ghostbusters	152/5
Hampstead	172/12
Heros of Karn	173/12
Hexenküche	173/12
Hobbit	146/3
Hulk	143/8
Hunch Back	85/1
Karateka	172/12
Lode Runner	174/11
Lode Runner	174/12
Mask of the Sun	173/11
Masquerade	144/8
Mindshadow	174/11
Miner 2049er	147/4
Pirate Adventure	126/2
Pitfall	147/4
Pitfall II	144/8
Pitfall II	174/10
Sabre Wulf	85/1
Sands of Egypt	173/11
Sands of Egypt	174/12
Schloß des Grauens	152/5
Secret Mission	173/11
Ship of Doom	172/12
Spelunker	144/8
Strip Poker	152/5

Stichwort	Titel	Seite
	Prima Werkzeug für den Programmierer (C 64)	59/8
	Programmtransfer leicht gemacht (CPC 464)	72/10
	Proportionalschrift für den Spectrum	94/5
	Protokoll auf dem Drucker (CPC 464)	76/8
	RAM-Disk für Atari 800XL	119/11
	Ran an den Userport (C 64)	72/11
	Renumber 64 (C 64)	70/5
	Nachhall auf Seite 117 in 8/85	
	Rock me Amadeus (C 64)	66/11
	RSX-Befehle ohne »@« (Schneider)	73/12
	Schilderwald (Plakatschrift/C 64)	65/10
	Schluß mit der Eintönigkeit (C 64)	70/11
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Spectrums COPY besser nutzen	83/10
	Spectrumtasten mit Funktionen belegt (Spectrum)	98/1
	Spectrum Tips & Tricks	106/12
	Sprachkurs für Commodore-Basic (C 64)	90/1
	Super-Merge für Commodore 64	54/8
	Nachhall auf Seite 160 in 9/85	
	Super-Saver (C 64)	67/10
	Statuszeile mit Uhr (Atari)	96/1
	Tasword 464 mit DIN-Tastatur (CPC 464)	73/10
	Texte auch im Grafikmodus (Atari)	92/5
	Tippen mit dem Plotter (C 64)	94/1
	Tips & Tricks rund um den Schneider	77/8
	Töne aus dem Atari	96/5
	Variablendump für Atari (Atari)	83/2
	Variablen-Transfer (Spectrum)	123/11
	Verflixter Listschutz (C 64)	68/10
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Vom Maschinencode zum Basic-Programm (C 64)	66/10
	Wie die Bilder laufen lernten (Atari)	86/2
	Zeilenakrobatik auf dem Schneider	78/8
	Zwei SCREEN$ im schnellen Wechsel (Spectrum)	73/8
	ZX81-Utility: Nützliches für Aufsteiger (C 64)	61/11
	30 tolle Maschinencode-Routinen (Spectrum)	98/3
	Grundlagen	
Speicher	Daten am laufenden Band	26/8
	Daten auf der schnellen Scheibe	30/8
	Floppy gegen Kassette	38/8
	Selbst geschraubt ist halb gespart	39/8
	So arbeitet das 1050-Laufwerk von Atari	36/8
	So liest und schreibt die 1541	34/8
	Speichermedium Endlosband	28/8
	Tips, Tricks und Todsünden	41/8
	Wohin in Zukunft mit Bits und Bytes	24/8
Monitore	Farbmonitore — buntes Fenster zum Computer	127/5
	Monitore: Richtig geplant, gekauft und genossen	133/5
Drucker	Blitzsaubere Schrift mit Laserlicht (Laserdrucker)	147/10
	Die »heißen« Drucker (Thermodrucker)	139/10
	Farbspiele für Farbdrucker	135/10
	Mit leisen Tönen (Tintenstrahldrucker)	128/10
	Scharfe Nadel, spitze Typen (Matrix und Typenrad)	145/10

Einlieferungsschein/Lastschriftzettel
(nicht zu Mitteilungen an den Empfänger benutzen)

Gebühr für die Zahlkarte
(wird bei der Einlieferung bar erhoben)

bis 10 DM ——— 90 Pf
über 10 DM (unbeschränkt) 1,50 DM
Bei Verwendung als Postüberweisung gebührenfrei

Bedienen Sie sich der Vorteile eines eigenen Postgirokontos
Auskunft hierüber erteilt jedes Postamt

Feld für postdienstliche Zwecke

Hinweis für Postgirokontoinhaber:
Dieses Formblatt können Sie auch als Postüberweisung benutzen, wenn Sie die stark umrandeten Felder zusätzlich ausfüllen. Die Wiederholung des Betrages in Buchstaben ist dann nicht erforderlich. Ihren Absender (mit Postleitzahl) brauchen Sie nur auf dem linken Abschnitt anzugeben.
1. Abkürzung für den Namen Ihres Postgiroamts (PGiroA) siehe unten
2. Im Feld »Postgiroteilnehmer« genügt Ihre Namensangabe
3. Die Unterschrift muß mit der beim Postgiroamt hinterlegten Unterschriftsprobe übereinstimmen
4. Bei Einsendung an das Postgiroamt bitte den Lastschriftzettel nach hinten umschlagen

Abkürzungen für die Ortsnamen der PGiroÄ:

Bln W = Berlin West	Kln = Köln		
Dtmd = Dortmund	Lshfn = Ludwigshafen am Rhein		
Esn = Essen	Mchn = München		
Ffm = Frankfurt am Main	Nbg = Nürnberg		
Hmb = Hamburg	Sbr = Saarbrücken		
Han = Hannover	Stgt = Stuttgart		
Krlh = Karlsruhe			

Für Mitteilungen an den Empfänger

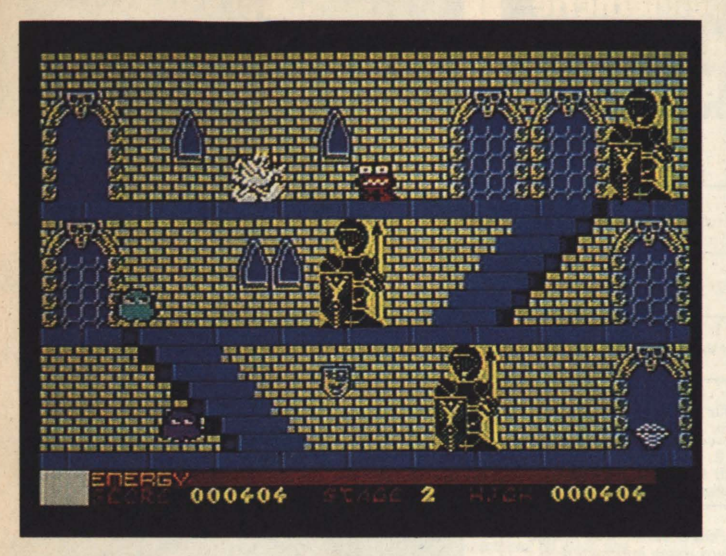
Bestellung Leser-Service **Wichtig:** Lieferanschrift (Rückseite) nicht vergessen!

Bestell-Nr.	Anzahl	x Einzelpreis	= Gesamtpreis
Sammelbox »Happy-Computer«		DM 14,–	
Sonderheft		DM 14,–	
Sonderheft		DM 14,–	
Ausg. . . . ./1985		DM 6,–	
Ausg. . . . ./1985		DM 6,–	
Zzgl. einm. Versandkostenpauschale (DM 2,–)			DM 2,–
Summe bitte auf Vorderseite übertragen.		**Gesamtsumme:**	**DM**

▼ **Postscheck-Zahlkarte für die Bestellung bereits erschienener »Happy-Computer«-Ausgaben und Sonderhefte**

Stichwort	Titel	Seite/Ausgabe
Sprachen	Auf einen Blick: Logo-Befehle	132/2
	Befehlserweiterung für RSX (CPC 464)	34/10
	CP/M — Ein Betriebssystem	84/8
	Fenster in die Zukunft: Basic auf dem 520 ST	132/12
	Logo-Spielerei oder ernsthafte Alternative	110/1
	RSX — Maschinensprache mit Komfort	34/11
DFÜ	Begriffe aus der DFÜ	151/3
	Datenübertragung im schnellen Gleichschritt	144/11
Musik	Beethoven — Bit für Bit	152/11
	Der Weg zum Kabelorchester	157/11
Sonstiges	Das Interface 1 ROM und seine Nutzung	158/4
	Der Commodore 64 kann einfach alles	59/4
	Der 18er und sein RAM	43/12
	Ein großes Abenteuer: Das Adventure	128/2
	Messen + Steuern = Regeln	146/11
	Schnittstellen — was sind das eigentlich	36/4
	So bauen die Spiele-Baukästen	32/5
	Vom Traum zum Heimcomputer (68000 Prozessor)	20/11
	Weiche Hardcopy (Schneider)	74/12
	Welcher Computer spielt am besten?	158/12
	1, 2, 3 — Kalkulieren mit der Hand ist nun vorbei	80/8
	Allgemeine Themen	
Lernen	Der Computer — Ein moderner Trichter?	116/2
	Schule mit Computer	118/10
DFÜ	Keine Angst vor DFÜ	153/3
Sonstige	Amiga Spiele Premiere	161/12
	Bits auf Abwegen	147/11
	Computer als Briefträger	148/3
	Der C 64 im C 128	51/11
	Ein teures Vergnügen (DFÜ-Kosten)	154/3
	Happy-Sportspielführer	137/8
	Heimcomputer aus zweiter Hand	142/12
	Mehr als ein Computer (Die Commodore Story)	49/4
	Raupkopierer gegen den Rest der Welt	126/10
	Software (fast) geschenkt	151/10
	Software-Piraterie	23/8
	Software-Volltreffer	144/12
	Software zum Spartarif	153/10
	Spiele auf der schwarzen Liste	160/11
	Vom Heimcomputer-Freak zum EDV-Spezialisten	35/2
	Vom Hobby zum Geldregen	39/2
	Vom Abenteuer, ein Abenteuer zu schreiben	42/2
	Wenn mal was schiefgeht	140/12
	Wissenswertes, Fragen und Antworten zum 128er	52/11
	Zubehör und Software — das »kleine« Geschenk	39/1/
	Zu viel Kontrolle	150/3/
	1985 — Das Jahr der Eisenbahn	154/4
	Kurse	
Logo	Teil 1: Der Einstieg für Einsteiger	40/3
	Teil 2: Die Schildkröte lernt laufen	151/4
	Teil 3: Die Schildkröte wird erwachsen	153/5
Pascal	Pascal für Schüler und Lehrer	86/8
	Pascal für kluge Köpfe/Teil 2	121/10
	Pascal für kluge Köpfe/Teil 3	124/11
Atari	Schnelle Grafik für Atari Computer	124/10
C 64	Musik mit Poke und Peek/Teil 1	54/3
	Musik mit Poke und Peek/Teil 2	53/4
	Musik mit Poke und Peek/Teil 3	56/5
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 1	59/5
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 4	45/8
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 6	45/10
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 7	56/11
	Ohne Fleiß kein Kreis/Teil 1	48/12
CPC 464	Kein Buch mit sieben Siegeln/Teil 1	156/5
	Kein Buch mit sieben Siegeln/Teil 4	105/8
Hardware	Zugüberwachung per Computer/Teil 1	155/4
	Zugüberwachung per Computer/Teil 2	51/5
	Basteln	
	Atari 520 ST auf Abwegen	23/12
	Bilder aus dem Weltall (Schneider)	32/12
	Dem User Port geht ein Licht auf (C 64)	54/11
	Fehler in der Spectrum Hardware	43/8
	Gute Verbindung mit dem Schneider (PIO-Interface)	28/10
	Lightshow mit dem Commodore 64	44/5
	Multitalent für den Joystickanschluß (Spectrum)	30/2
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85	
	Nachhall auf Seite 77 in 7/85	
	Neue Geräteadresse für das 1541 Laufwerk (C 64)	62/10
	Nie wieder Angst (Alarmanlage C 64)	48/3
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Schalten und walten mit dem Atari (Schaltinterface)	114/10
	Schreiben mit Schreibmaschinenqualität (C 64)	26/2
	Schreibschutz-Schalter (Atari 810 Floppy)	24/3
	Schreibschutz-Schalter (Atari 1050 Floppy)	107/11
	Sieben auf einen Port (7 Segment Anzeige/Spectrum)	24/2
	Sparen am richtigen »Drucker-Ende« (Sinclair)	23/3
	Verbesserte Cursorsteuerung beim Spectrum	29/2
	Zwei Joysticks für ein Halleluja (CPC 464)	31/5
	Marktübersichten	
TI 99/4A	Erweiterungen zum TI 99/4A	40/1
Atari	Marktübersicht Atari	46/1
	Rund um den Atari	128/11
Atari ST	Jede Menge Software	132/11
Spectrum	Anschluß gesucht: Peripherie für ZX81 und Spectrum	48/1
C 64	Interfaces für den Commodore 64	49/1
	Der Computer mit dem großen Zubehör	56/4
Akustikkoppler	Akustikkoppler, preiswert wie noch nie	160/3
Drucker	Druckerparade	129/10
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
Monitore	Marktübersicht Monitore	136/5
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
Musik	Musiksoftware	151/11
Software	Softladen (Die neusten Programme und ihre Preise)	32/1
	So viel Software (Heimsoftware für Heimcomputer)	150/12
Spiele	Spiele aus dem Baukasten (Construction Sets)	38/5
Computer	Welcher Computer zum Weihnachtsfest?	136/12
	Wettbewerbe	
Aufruf	Aktion Apfelsaft	29/1
Auflösung	Bildergalerie	106/1
Auflösung	Bildergalerie (Nachlese)	142/2
Aufruf	Bithoven-Festival	46/3
Auflösung	Bithoven-Festival	128/8
Aufruf	Der Computer als Steuermann	48/11
Aufruf	Der schönste Titel von 1984	108/1
Auflösung	Der schönste Titel von 1984	135/5
Auflösung	Diskettenwettbewerb	176/10
Aufruf	Happy Computer Leserwettbewerb	130/8
Auflösung	Happy Computer Leserwettbewerb	20/12
Aufruf	Ihr Einsatz (Die beste Anwendung)	104/1
Aufruf	Leserumfrage — Taschenrechner	70/10
Aufruf	Probleme auf der Wöraalm	179/11
Auflösung	Spiel des Jahres	148/4
Aufruf	Steno mit dem Computer	41/5
Aufruf	Was steuern, wie regeln?	46/11
Auflösung	Wer gewinnt den goldenen Besenstiel	172/11
	Leserforum	
	Atari-Tips	102/1
	Autostart für VC 20	103/1
	Basicode-2 für MZ-700	77/2
	Basic-Speicher ohne Boden (C 64)	185/11
	Basic und HiRes-Grafik (C 64)	160/12
	Commodore-Ecke	117/10
	Eingabezeile beim Spectrum speichern	110/3
	Gedächtnislücke beim ZX 81	35/4
	gtext 64 an RX 80 angepaßt	103/1
	Joystickprobleme beim VC 20	77/2
	LPRINT III — Fehlerloses Drucken auch ohne EPROM	159/12
	Probleme mit den langen Zeilen (C 64)	185/11
	Probleme mit 800XL	159/12
	Sprite-Kollision (C 64)	160/12
	Stereo aus dem Commodore 64	110/3
	Tip für Oric 1	103/1
	Unvollständige Adresse beim ZX 81	77/2
	VC 20 und Videokamera am Monitor	103/1

Die Ausgaben 6/85, 7/85 und 9/85 sind bereits vergriffen und nicht mehr lieferbar!



Ollie and Lissa

GRAFIK	66 ★
SOUND & MUSIK	68 ★
HAPPY-WERTUNG	68 ★

C64 (Spectrum)
Firebird
10 Mark (Kassette)

Ein Geist ist in Gefahr: Sein Spukschloß soll abgerissen und als privates Museumsstück ins ferne Amerika transportiert werden.

Immer diese Öl-Millionäre: Eugine Portcullis III Jr., ein texanischer Großgrundbesitzer, hat sich bei einem Urlaub in Schottland in den Kopf gesetzt, unbedingt ein schottisches Schloß zu kaufen, abzutragen und auf einem seiner alten Ölfelder wieder aufzubauen. Der Vertrag ist geschlossen, das Schloß schon bezahlt. Das einzige was Eugine jetzt noch am Abriß hindern könnte, wäre ein waschechter Geist, denn den würden die strengen amerikanischen Einwanderungs-Behörden sicher nicht einreisen lassen.

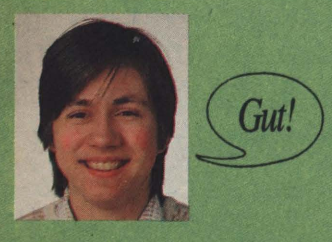
Dummerweise befindet sich im Schloß nicht nur einer, sondern gleich ein ganzes Volk von Geistern. Diese gehören aber eher der Kategorie Kleingeist an: Sie haben nicht viel Grips und freuen sich auf die Reise in die USA. Anders dagegen Sir Humphrey, ein Geist von echtem schottischen Adel, der sein Schloß auf gar keinen Fall in Texas sehen möchte.

Sir Humphrey macht als Geist aber eine traurige Figur. Er sieht nämlich aus wie ein schwebendes Bettlaken. Und wer findet denn heutzutage schon Bettlaken furchterregend? Er hofft daher, wenn er unsichtbar wäre, den neuen Besitzer des Schlosses vergraulen und so in England bleiben zu können. Doch um unsichtbar zu werden, braucht Sir Humphrey einen ganz bestimmten Zaubertrank.

An diesem Punkt kommen nun Olli und Lissa, Sir Humphreys menschliche Freunde, ins Spiel. Die beiden mögen den alten Geist sehr und wollen ihm den Trank brauen. Während Lissa hausfrauengerecht am Zauberkessel steht und kräftig rührt, geht Olli auf die Suche nach den insgesamt acht Zutaten. Das muß aber schnell gehen, denn wenn eine Zutat zu spät in den Kessel geworfen wird, verliert der Trank seine Wirkung. Sobald also Olli eine der Zutaten gefunden hat, muß er sie gleich in den Topf schmeißen.

Nun mögen die Kleingeister den armen Olli aber gar nicht und sie wollen auch nicht auf ihre Reise verzichten. Deswegen versuchen sie, ihn am Auffinden der Zutaten zu hindern. Berührt Olli einen der Kleingeister, wird er für einen Augenblick gelähmt.

Kleine Cartoon-Sequenzen zur Belohnung oder Bestrafung runden das Spiel ab. Kann Olli seine Aufgabe nicht zu Ende führen, bekommt er gar von Sir Humphrey eins mit dem Besen übergezogen. (bs)



Olli and Lissa gehört zu den sogenannten Plattform-Spielen, bei denen ein Männchen durch Hüpfen und Laufen an bestimmte Stellen zu geraten versucht und dabei von diversen Gegnern verfolgt wird. Solche Spiele waren vor etwa zwei Jahren groß in Mode und erreichten mit »Championship Loderunner« und dem guten alten »Jumpman« ihren Höhepunkt.

Mit Olli and Lissa ist jetzt zwar kein absolutes Parade-Beispiel dieses Genres auf den Markt gekommen, aber zumindest ein sehr unterhaltsames Programm, das den Preis von zehn Mark durchaus wert ist.

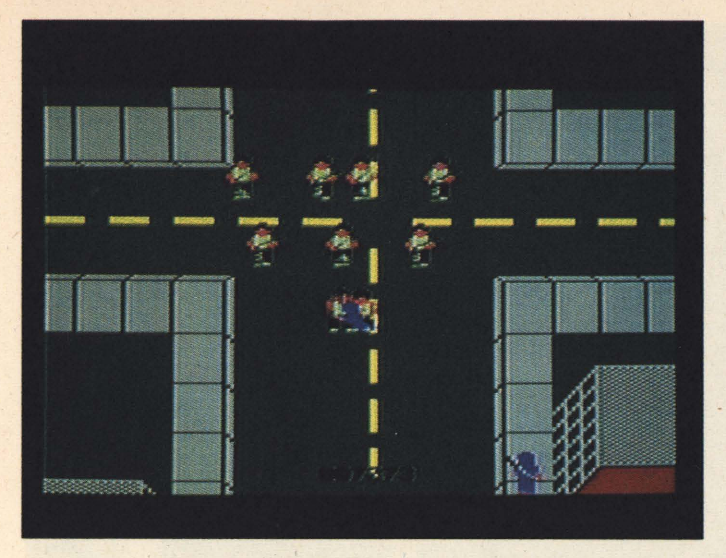
Die Grafik von Olli and Lissa setzt gerade auf dem C64 keine neuen Qualitätsmaßstäbe, ist aber unterhaltsam, witzig und klar erkennbar, was bei vielen Spielen leider nicht selbstverständlich ist.

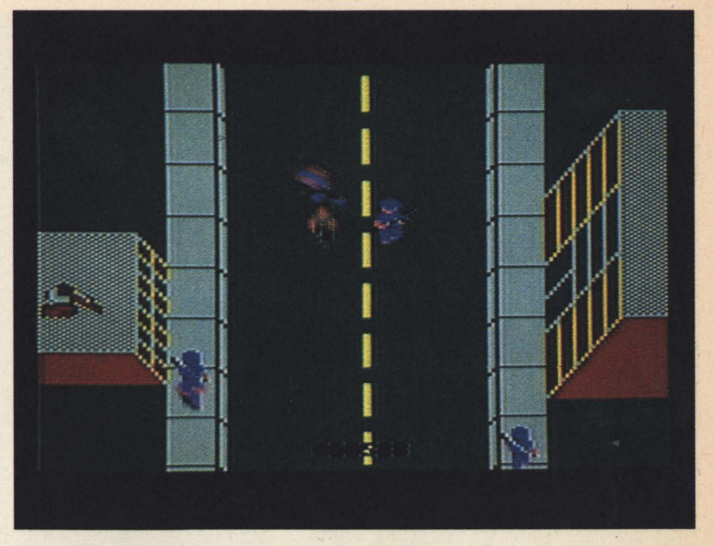
Allerdings ist Olli and Lissa teilweise schon frustrierend schwer. Da muß auf den Pixel genau gesprungen werden, damit Olli nicht auf einem Kleingeist landet. Wer seinen Joystick also nicht bravourös beherrscht, sollte von Olli and Lissa Abstand nehmen. Spiele-Profis, die die Zehn-Mark-Herausforderung suchen, werden aber Spaß mit Olli and Lissa haben. (bs)



Olli and Lissa ist das beste Beispiel, daß ein Spiel mit Geistern nicht unbedingt geistreich sein oder gar begeistern muß. Ich sah eher etwas entgeistert auf die spärlichen, dafür aber großen Farbflächen bei der C64-Version, die mich sehr stark an den Spectrum erinnerten. Ich verstehe nicht, warum sich die Programmierer bei der Umsetzung nicht mehr Mühe gegeben haben.

Der Rest der Grafik ist sehr gut gelungen, besonders einige Figuren und deren Animation. Wenn es für mich einen Grund gibt, Olli and Lissa zu spielen, dann ist es die kleine Zeichentrick-Sequenz, die kommt, nachdem man verloren hat. Dieser Teil ist wirklich ausgesprochen amüsant. Vom Rest des Programms möchte ich das nicht unbedingt behaupten. Mehr als durch Räume laufen und ab und zu über eine andere Kreatur springen, ist nicht drin. Als Spielanreiz ist das ein wenig mager. Geschicklichkeit hat auch etwas mit Anforderungen an den Spieler zu tun, doch die fehlen bei Olli and Lissa auf der ganzen Linie. Aber als Billig-Programm kann ich es empfehlen, da es nicht schlechter als einige Vollpreis-Kollegen ist. (gn)



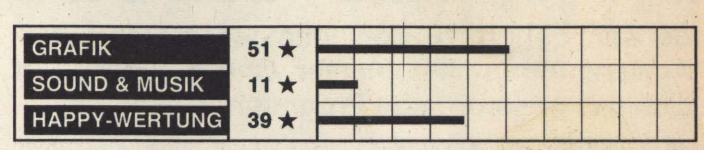


Los Angeles Swat

Los Angeles wird von üblen Banditen in Schach gehalten und bedarf Eurer Hilfe.

Los Angeles 1999. Die einst blühende Metropole steht vor dem totalen Chaos. Die Kriminalität hat nie geahnte Ausmaße angenommen. Die Verbrecherbanden mobilisieren sich zu einer gewaltigen Armee des Schrekkens, die einen ganzen Stadtteil überrennt. Warum dies geschieht, vermag die schlaue Anleitung nicht zu erklären. Da rasen ein paar ungehobelte Burschen einfach durch die Straßen und hauen alles kurz und klein, was ihren Weg kreuzt. Ob das einen Sinn ergibt? Nein. Ist ja auch nicht so wichtig, denn die Bösen sind in diesem Computerspiel derart böse, daß man sich solche dummen Fragen wirklich sparen kann.

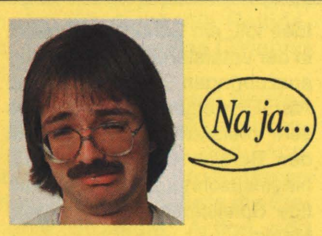
Wer geht gegen die Terroristen vor, die das Stadtviertel verwüsten? Sie natürlich, der scheinbar lebensmüde Held der Polizei-Einsatzstelle, der mit drei Bildschirmleben und einer Maschinenpistole gewappnet ins Krisengebiet marschiert. Um bei »Los Angeles Swat« einen Level zu absolvieren, müssen Sie sich eine ganze Straße lang nach vorne kämpfen, bis Sie zu einer Kreuzung gelangen. Bis dahin werden Sie von den anstürmenden Ganoven beschossen und ab und zu schmeißt ein Obergangster auch mal eine Granate. Auf Bürgersteigen parkende Autos blockieren Ihren Weg und Sie laufen Gefahr, in das Feuer eines MG-Geschützes zu geraten.



C64 (Atari XL/XE)
Mastertronic
15 Mark (Kassette)

Wenn Sie die Kreuzung erreichen, taucht gleich eine ganze Armee von Übeltätern auf, die auch sofort angreift. Die jungen Leute sind auf Polizisten nicht gut zu sprechen – wenn Ihre Spielfigur erwischt wird, schlagen die Lümmel mit einem Hackebeil zu! Wenn Sie sich auch dieser geballten Übermacht erwehren können, flitzt noch ein Gangster mit Geisel durch die Gegend. Treffen Sie den Banditen (und nicht die Geisel), um Bonuspunkte zu kassieren.

Mit den unschuldigen Fußgängern ist das ohnehin so eine Sache. Mitten im wildesten Kampfgetümmel tippelt des öfteren mal eine ältere Dame über den Bildschirm. Wer blind um sich ballert und dabei die gute Frau trifft, bekommt 1000 Punkte abgezogen! (hl)



Es ist ja eigentlich keine schlechte Idee, auch eines der gängigen »Ein-Mann-kämpft-allein-gegen-feindliche-Übermacht-Spiele« in der Billig-Klasse anzubieten. Leider kann man Los Angeles Swat nur schwerlich als geglückte Umsetzung dieser Idee bezeichnen. Von den ethischen Bedenken will ich hier mal weitgehend absehen; die nimmt sich Boris recht ausführlich vor.

Eine Weile lang macht das Spiel durchaus Spaß, denn obwohl es ziemlich langsam zugeht, hat man gegen die zahlreichen Gegner alle Hände voll zu tun. Doch spätestens ab dem 3. Level lechzt man verzweifelt nach Abwechslung. Da wird mal eine Granate geworfen und mal blockiert ein Auto eine Straßenseite. Aber ansonsten wird's doch auf die Dauer monoton. Die spielerischen Aktivitäten beschränken sich auf Umschauen, Ballern und nach vorne Laufen. Spätestens nach zehn Minuten kühlt der Spielwitz empfindlich ab.

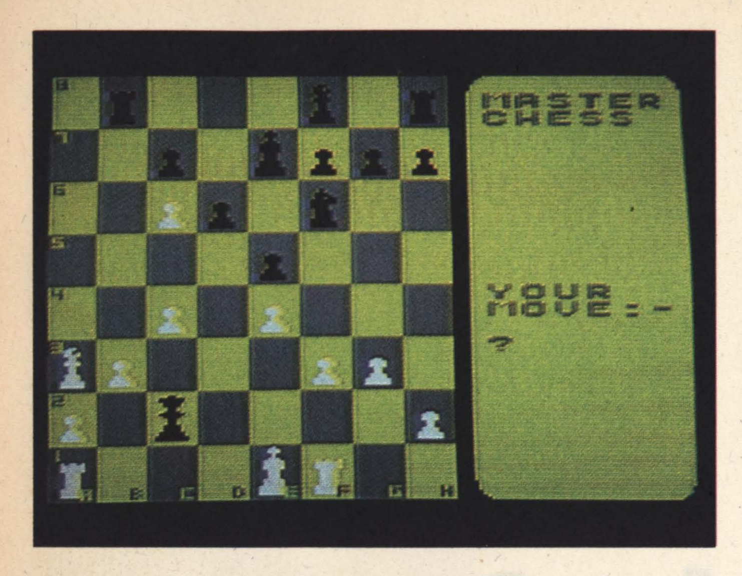
Wer mal wieder ein preiswertes, möglichst geschmackloses Action-Spiel sucht, wird hier nicht schlecht bedient. Mein Fall ist das Programm allerdings nicht. Dafür ist es auf Dauer schlichtweg zu langweilig. (hl)

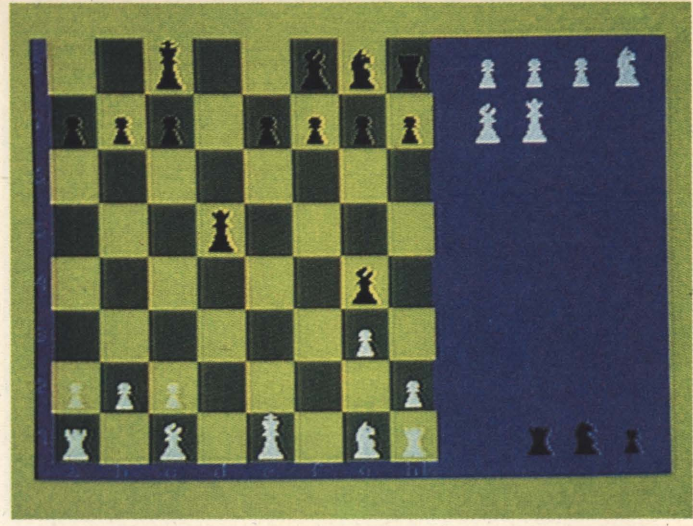


An Geschmacklosigkeit ist Los Angeles Swat kaum zu übertreffen. Da schießen Menschen aufeinander, als sei dies die natürlichste Sache der Welt. Rein theoretisch sollte es jeder für sich selbst entscheiden, ob er Hersteller von solch hirnrissigen Spielen durch den Kauf des Programms unterstützen soll.

Anscheinend wollten die Programmierer zur Beruhigung des eigenen Gewissens einen kleinen moralischen Faktor einbauen: Bringt man einen friedlichen Zivilisten (der nichts Besseres zu tun hat, als mitten durch einen gefährlichen, abgeriegelten Stadtteil zu laufen) anstelle eines Verbrechers um, gibt es Punktabzug.

Dabei hat Los Angeles Swat neben der geschmacklosen Handlung eigentlich nicht mehr viel zu bieten. Die Grafik ist anspruchslos, die Sound-Effekte gehören auch nicht zum Feinsten. Dann ist alles auch noch so einfach, daß man sich mit ein wenig Konzentration mühelos durch alle Level kämpfen kann. Das Spiel verliert rasch an Reiz, insbesondere, da man recht schnell feststellt, daß auf höheren Levels nichts Neues mehr kommt. Prädikat: Nicht empfehlenswert. (bs)





Master Chess

GRAFIK	44 ★	
SOUND & MUSIK	3 ★	
HAPPY-WERTUNG	27 ★	

Schach gehört zu den kreativsten Computer-Anwendungen. Mit Master Chess präsentiert sich das preiswerteste Programm dieser Art.

C64 (Atari XL/XE, C16)
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

Seitdem es Computer gibt, wird darüber spekuliert, ob eine Maschine nicht besser spielen muß als ein Mensch, denn schließlich kennt ein Computer keine Konzentrationsschwäche und vergißt nicht, über bestimmte Züge nachzudenken. Mit einem Wort, er besitzt nicht die Schwächen, die an den Niederlagen der Menschen schuld sind. Doch es stellte sich schnell heraus, daß der Computer auch nicht über die Stärken des Menschen, nämlich Erfahrung und Intuition verfügt, wodurch die Schach-Programme lange Zeit nicht an die Stärke geübter Spieler herankamen. Erst nach und nach wurden die Spiel-Algorithmen immer besser, wodurch es auch für nicht auf Schach spezialisierte Computer inzwischen recht leistungsfähige Programme gibt. Diese haben aber in der Regel den Nachteil, daß sie recht teuer sind, weil die Entwicklungszeit sehr lang ist. Jetzt gibt es aber mit Master Chess ein Schach-Programm zum Sparpreis.

Master Chess bietet grafisch einen Blick aus der Vogelperspektive auf das Brett, denn auf eine 3D-Darstellung wurde aus Platzgründen verzichtet. Vor dem Start wählt man erst die Spielfarbe und dann die Bedenkzeit des Computers. Man kann so die Stärke des Programms selbst bestimmen. Die Züge werden über die Tastatur eingegeben, indem man wie beim Computer üblich das Ausgangs- und das Zielfeld eingibt.

Eine Funktion zum Rücknehmen von falschen oder unbeabsichtigten Zügen ist nicht vorgesehen. Man kann aber die Stellung beliebig verändern und mit der neuen weiterspielen. Allerdings wird dabei der Zugspeicher gelöscht, wodurch die Funktion zum Nachspielen der Partie nur von diesem Punkt an arbeitet. Man kann auch das gesamte Brett löschen und eine völlig neue Situation aufbauen. Master Chess kontrolliert dabei aber nicht, ob dieser Aufbau möglich ist, so daß ein Bauer durchaus auf der achten Reihe stehen kann.

Während des Spiels gewährt ein Tastendruck einen Überblick über alle bisher geschlagenen Figuren. Wer seine Partie aufheben möchte, um sie später weiterzuspielen, kann sie auch speichern und auch wieder laden. Rechts sehen Sie ein Foto der C64-Version und links ein Bild der Atari XL-Umsetzung. (gn)



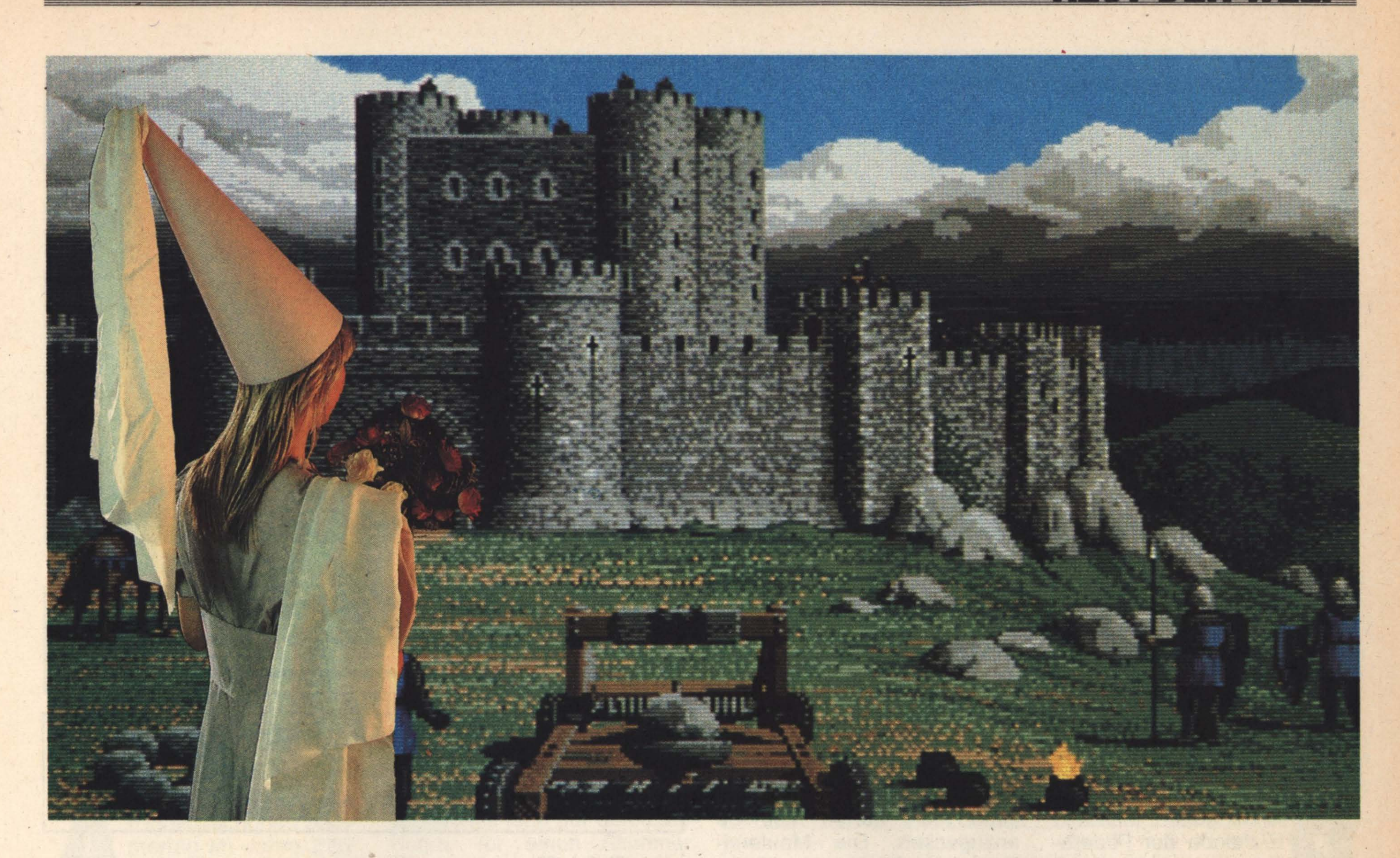
Ich finde die Idee, ein Schach-Programm zu diesem Preis herauszugeben, wirklich lobenswert. Nur, warum mußte es gerade ein so spielschwaches sein? Ich halte es noch nicht einmal dafür geeignet, um als Hobby-Spieler oder gar Anfänger ein wenig gegen den Computer zu spielen, denn dafür ist Master Chess einfach zu schwach. Selbst bei 60 Sekunden Bedenkzeit zieht es planlos Figuren hin und wieder zurück, wandert mit dem König auf das Spielfeld, als wäre er auf einem Sonntagsspaziergang und stellt einen Springer ohne einsichtigen Grund an den Rand. Von einem Schach-Programm kann man wenigstens erwarten, daß es die elementaren taktischen Grundzüge beherrscht, doch selbst hier versagt Master Chess. Wer mit diesem Programm lernt, bekommt sehr, sehr viele grundlegend falsche Dinge beigebracht, die man auf keinen Fall nachahmen sollte. Die Mängel sind so eklatant, daß es mich schon fast wundert, daß es beim Aufstellen der Figuren keinen Fehler macht. Ich kann nur vor diesem Programm warnen. Selbst wenn 10 Mark keine große Investition sind, macht man sich mit Master Chess nicht glücklich. (gn)



Ich werde das dumpfe Gefühl nicht los, daß hier zwei wunderschön kontroverse Meinungen aufeinanderprallen. Zunächst einmal muß ich Gregor aber recht geben, denn Master Chess ist trotz des verheißungsvollen Namens kein meisterhaft gutes Schach-Programm – »Disaster Chess« wäre da schon zutreffender.

Man sollte aber einige positive Aspekte auf jeden Fall berücksichtigen. Ich finde vor allem die Idee toll, ein Schach-Programm in der untersten Preisklasse herauszubringen. C64-, C16 und Atari-Einsteiger haben so eine sehr preiswerte Möglichkeit, in den Bereich Computer-Schach hineinzuschnuppern. Die dürftige Spielstärke ist das dickste Manko.

Als Vollpreis-Produkt hätte Master Chess keine Chance. In diesem Bereich dominieren spielstarke Programme wie »Colossus Chess 4.0«, »Chess Master« und »Psion Chess«. Als Billig-Spiel ist es jedoch konkurrenzlos und damit unter einigen Einschränkungen durchaus empfehlenswert. Wer hier auf den Geschmack kommt wird früher oder später ohnehin ein besseres und teureres Programm kaufen. (hl)



Rest der Welt

In unserem dritten Spiele-Sonderheft darf man wohl von Tradition reden, denn die Rubrik »Rest der Welt« ist zum dritten Mal dabei. Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal eine Erklärung: In dieser Rubrik werden alle Spiele gesammelt, die nach unserer Meinung nicht in die anderen Rubriken passen. Deswegen findet man hier ein buntes Potpourri aus allen möglichen Spielerichtungen, in das wir durch die Reihenfolge der Tests etwas Ordnung bringen wollen.

Es beginnt mit zwei Spielen aus dem Science-Fiction-Genre, »Star Trek« und »Academy«. Beiden Programmen ist gemeinsam, daß sie die Elemente Strategie, Action und Adventure geschickt miteinander verbinden. Außerdem sind beide Programme sehr umfangreich und fordern zu monatelangem Spielen heraus.

Als nächstes treffen wir auf zwei Programme, bei denen man Computer- und Brettspiel verknüpft hat. Bei »Robot Rascals« dreht sich alles um Spielkarten, die entscheidend für den Handlungsablauf sind. »Football Fortunes« dagegen ist ein Brettspiel, bei dem der Computer die Rolle eines Spielleiters übernimmt. Beide Programme kann man nicht alleine spielen.

Als nächstes kommt die Abteilung Strategie und Logik. Beides fordern die Spiele »Deactivators« und »They stole a Million«, wobei aber Action und Geschicklichkeit nicht ausgeklammert werden. Gerade »They stole a Million« erntet dank seiner Spielidee viel Lob, handelt es sich doch um eine witzig aufgemachte Raubüberfall-Simulation im besten Rififi-Stil.

Zurück zur Science Fiction geht es dann mit »Aliens«, einem Kombi-Spiel mit Action und Strategie-Elementen, das uns auf die drei folgenden komplexen Programme »Trakker«, »Sentinel« und »Cholo« einstimmen soll. Die drei zuletzt genannten Spiele stellen hohe Ansprüche an den Spieler. Wer nur hinter Grafik und Sound-Effekten her ist, wird diese Programme nicht besonders mögen, doch wer sich gerne einige Tage oder gar Wochen mit einem exzellenten und neuartigen Spielprinzip beschäftigen will, kommt hier auf seine Kosten.

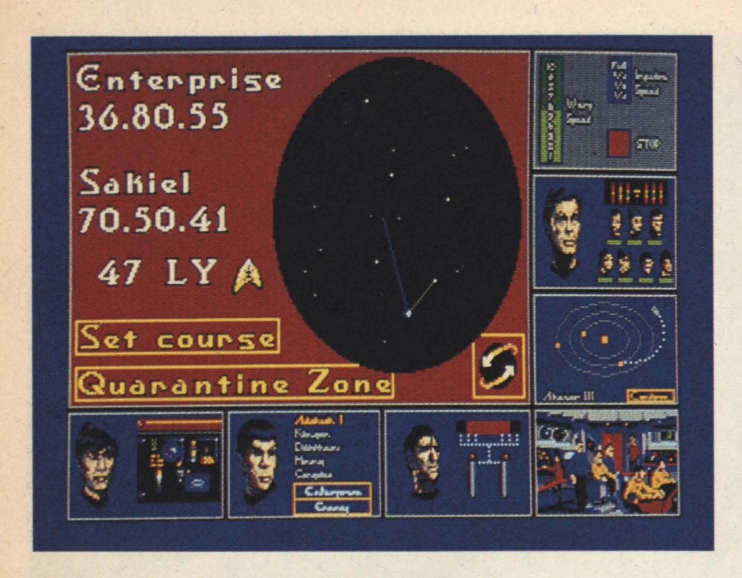
In den Endspurt geht es dann mit zwei Programmen der Firma Cinemaware, die für sich in Anspruch nimmt, Kino-ähnliche Software zu schreiben. »Defender of the Crown« und »Sindbad and the Throne of the Falcon« erinnern an klassische Abenteuer-Filme aus der goldenen Zeit des Unterhaltungs-Kinos.

Diese Art von Spiel könnten neue Zukunftsperspektiven für die 16-Bit-Computer aufweisen. Diese Geräte bieten nämlich genügend Speicherplatz sowie einen guten Grafik-Chip, um Bilder in Zeichentrick- oder gar Foto-Qualität auf den Monitor zu zaubern. Damit wird es möglich, Handlungen aus dem »echten« Leben möglichst wirklichkeitsgetreu darzustellen. Spiele mit solchem Konzept werden sich mit Sicherheit in den nächsten Jahren verstärkt durchsetzen.

Den Anschluß bildet nicht, wie manche vielleicht schon erwartet haben, der Test von »Star Killer II«. Das Programm ist leider vor Redaktionsschluß nicht fertig geworden und erscheint in einem späteren Sonderheft.

Wir haben uns entschlossen, den letzten Test dem Programm zu widmen, das uns seit dem letzten Sonderheft am längsten an den Monitor gefesselt hat. Redaktions-Turniere bis halb drei Uhr früh waren keine Seltenheit, wenn »Shanghai« auf unseren Amigas lief. Ohne Untertreibung ist Shanghai das Lieblingsspiel der gesamten Happy-Computer-Redaktion. Nicht nur die drei Spiele-Redakteure hat das Shanghai-Fieber gepackt.

In diesem Sonderheft zeigt sich übrigens ein Effekt, der schon beim letzten Mal auftrat, wieder derselbe Effekt wie im vorherigen. Die Spiele in der Rubrik »Rest der Welt« erhalten im Durchschnitt die besten Noten. Um genau zu sein, werden Sie diesmal gar kein Spiel finden, das wir als »schlecht« bewerten. Als Begründung kann man eigentlich nur sagen, daß gerade in diesem Bereich immer noch das höchste Niveau der Hersteller zu finden ist. Wer sich die Arbeit macht, eine eigene Spielidee zu verwirklichen, der kümmert sich auch um eine ordentliche Gestaltung in den Punkten Grafik, Sound und Spielwitz. Der Trend zum außergewöhnlichen und guten Spiel hält immer noch an; das Thema Computer-Spiele wird in den nächsten Jahren sicher nicht im Einerlei uninteressanter Spiele enden. (bs)





Star Trek

GRAFIK	92 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
Beyond
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Captain Kirk und seine Mannen ziehen jetzt auch im Computer ihre Runden, bei einer gefährlichen Mission mit dem Raumschiff Enterprise.

Die Klingonen, ständige Erzfeinde der Föderation, haben ein neues Gerät entwickelt, das Raumschiffkapitäne meutern und zu den Klingonen überlaufen läßt. Daß es sich hierbei um ein künstlich erzeugtes Phänomen handeln muß, schließt ihr Wissenschafts-Offizier Spock messerscharf aus der Tatsache, daß sich alle Meutereien in einem begrenzten, kugelförmigen Gebiet um den Planeten Dakiak abspielen. Diese Meuterei-Zone breitet sich aus und wird in wenigen Monaten die gesamte Galaxie umspannen.

Deswegen versucht die Föderation, das Problem mit einer recht harten Methode anzupacken. Die Meuterei-Zone soll mit Hilfe eines Energiefeldes, der Klein-Sphäre, hermetisch vom Rest des Universums abgekapselt werden. Captain Kirk hat also nur begrenzte Zeit, die Meuterei-Welle zu stoppen, bevor man ihn und sein Schiff zusammen mit den Klingonen und übergeschnappten Föderations-Mitgliedern in der Klein-Sphäre einschließt. Zu Spielbeginn hat die Meuterei-Zone schon kosmische Ausmaße erreicht und umfaßt bereits laut der Programmierer ein Gebiet von etwa 1000 Sonnensystemen mit über 4000 Planeten.

Im Spiel übernehmen Sie nicht nur die Rolle von Captain Kirk, sondern auch die der anderen sechs Hauptpersonen der Serie: Spock, Sulu, Chekov, McCoy, Scotty und Uhura. Um eine Person zu kontrollieren, müssen Sie lediglich deren Gesicht auf der Kommandobrücke anklicken. Sofort erscheinen auf dem Hauptbildschirm die Untermenüs, die Sie mit dieser Person erreichen können. Als Beispiel soll uns hier Navigations-Offizier Sulu dienen, der auf seinen Bildschirmen zwei verschiedene Karten (eine dreidimensionale Sternenkarte und eine Planetenkarte) sowie die Steuerung für die Triebwerke überblickt. Auf diesen Bildschirmen kann man wiederum durch einfaches Anklicken von bestimmten Positionen alle wichtigen Kommandos geben.

Im Verlaufe des Spiels müssen Sie viele verschiedene Planeten anfliegen und sich teilweise zu diesen runter-»beamen« und dort wichtige Gegenstände oder Informationen suchen. Natürlich gibt es auch Raumschlachten zu bestehen, Schäden zu reparieren und Rätsel zu lösen. (bs)

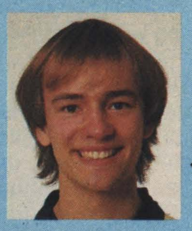


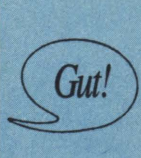
Nicht nur für Star-Trek-Fans ist dieses Spiel empfehlenswert. Man kauft das Programm nicht nur als Spiel, sondern auch als Grafik-Demo, denn die einzelnen Bilder sind echte Spitzenklasse und lassen sich selbst auf dem ST kaum noch besser machen.

Aber nicht nur tolle Grafik, sondern auch ein komplexes und gutes Spiel findet sich auf der Star-Trek-Diskette. Und einfach zu bedienen ist es auch noch. Nach kurzer Eingewöhnungszeit konnte ich mich beinahe blind durch die einzelnen Menüs klicken.

Ich kann mich ja ab und zu nicht zurückhalten und teste ein Programm recht eingehend, indem ich mit einem Disk-Monitor mal in den Programm-Code reinschaue. Deswegen kann ich hier sicher sagen, daß es mehrere total unterschiedliche Lösungswege gibt.

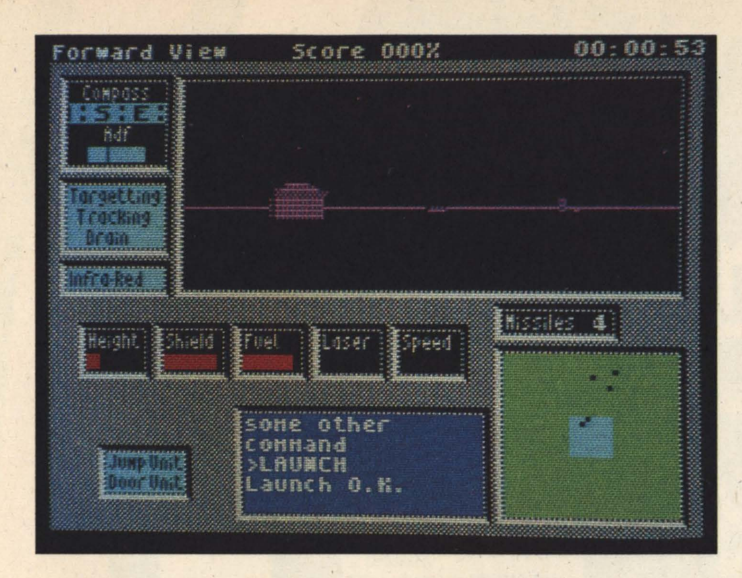
Nach »Starglider« und »The Pawn« ist Star Trek das dritte Programm, das die Fähigkeiten der Atari ST-Hardware wirklich ausnutzt. Eigentlich habe ich nur einen Mangel an Star Trek feststellen können: Der erhebliche Lautstärke-Unterschied zwischen digitalisierten und programmierten Sounds. Das hätte den Programmierern wirklich nicht passieren dürfen. (bs)

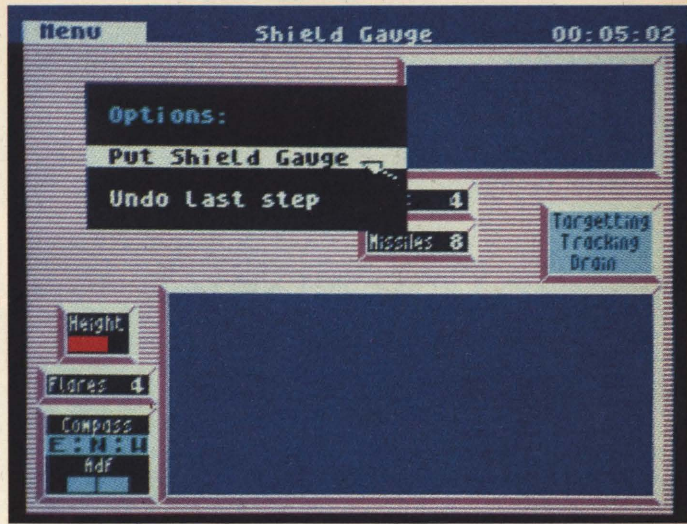




Als alter Enterprise-Fan war ich natürlich unheimlich gespannt, was die Programmierer aus einer meiner liebsten Serien gemacht haben. Die Story ist exzellent, wenngleich sie für den Spieler ein paar sehr schwere Aufgaben bereithält. Ich frage mich, wie man das sehr umfangreiche Spiel in einem vernünftigen Zeitraum lösen soll. Ich lasse mich aber gerne eines Besseren belehren, denn auch bei »Elite« war ich anfangs skeptisch. Über die digitalisierten Bilder brauche ich wohl kein Wort zu verlieren. Sie sind hervorragend, wie überhaupt die Grafik ein kleines Meisterwerk ist. Die digitalisierten Stimmen sind eine nette Dreingabe, aber auf die Dauer läßt der Reiz des Neuen hier etwas nach.

Es gibt nur fünf verschiedene Spielelemente: Warp-Flug, Kampf mit einem Raumschiff, Untersuchen der Planeten, Reparieren von Schäden und Landen auf einem Planeten. Viel mehr geschieht nicht, bis man endlich die nötigen Informationen zusammen hat. Trotzdem ist es gerade die Komplexität, die die Faszination dieses Spiels ausmacht. So leicht es zu bedienen ist, so schwer ist es zu lösen. (gn)





Academy

GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	17 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	

Willkommen in der Akademie der Weltraum-Kadetten! 20 knifflige Prüfungen erwarten Sie hier, bevor Sie sich »Pilot« nennen dürfen.

Spectrum (C64, Schneider CPC)
CRL
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

An einem schönen Sommertag im Jahre 2197 übt ein Kadett der Weltraum-Akademie das Einparken eines Skimmers (Planetengleiters). Dummerweise legt er dabei den falschen Gang ein, rast in einen Atomreaktor, löst damit einen Super-GAU aus und verwandelt den halben Planeten in geschmolzene Lava. Verständlicherweise wird danach der Ruf nach einem besseren und ungefährlicheren Trainingsprogramm für Kadetten laut.

Wer also jetzt eine Ausbildung als Skimmer-Pilot anstrebt, muß sich zwanzig Computer-Simulationen aussetzen, die jede nur denkbare Gefahr für einen Skimmer nachspielen. Nur wenn der Kadett alle zwanzig Simulationen erfolgreich beendet hat, läßt man ihn an das Steuer eines echten Skimmers. Übrigens war der Pilot, der die legendäre Tau-Ceti-Mission erfolgreich beendete, ebenfalls Absolvent der »Academy«.

In den zwanzig Missionen werden verschiedene Fähigkeiten der Piloten-Anwärter getestet. Bei manchen kommt es nur auf Reaktionsgeschwindigkeit an, andere erfordern strategisches Vorgehen, wieder andere geschickte Navigation. Die Missionen sind in vier Level zu je fünf Missionen aufgeteilt. Jeder Level muß einzeln geladen werden. Um den nächsten Level zu laden, muß man bei den fünf Missionen eine mindestens 90prozentige Leistung erbringen.

Die einzelnen Missionen verlangen jeweils eine spezielle Ausrüstung des Skimmers. Deswegen können Sie in einer Art »Construction Set« genau festlegen, was Sie alles an technischem Gerät mitnehmen wollen.

Aber nicht nur die Wahl der Waffen steht Ihnen offen; sogar das Layout Ihres Armaturenbretts können Sie Ihren Wünschen entsprechend gestalten. Der Haken an der Sache: Es passen nicht alle Instrumente auf das Armaturenbrett, so daß Sie bei jeder Mission abwägen müssen, welche Instrumente unwichtig sind und zu Hause bleiben müssen. Ganz Wagemutige können sogar auf ein Cockpit-Fenster verzichten und versuchen, eine Mission im Blindflug zu absolvieren.

Der Spielstand sowie die eigenen Skimmer-Konstruktionen lassen sich jederzeit speichern und wieder laden. (bs)

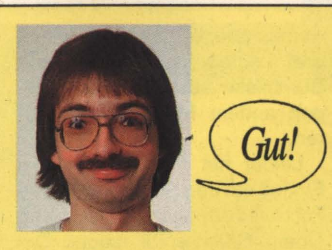


Die Fortsetzung des Weltraum-Klassikers »Tau Ceti« sprengt Grenzen, genauer gesagt, die Speicherplatz-Grenzen des Spectrum. Es ist kaum zu glauben, was Programmierer Pete Cooke alles in die 48 KByte dieses Computers gepackt hat.

Auch bei der Grafik wurde Erstaunliches geleistet. Die 3D-Grafik mit dem Blick aus dem Cockpit ist sehr schnell und detailliert und auch die Instrumente werden ganz schön flott bearbeitet. Das ist um so erstaunlicher, als das man im Construction-Set ja die Position des Fensters und der Instrumente frei festlegen kann. Da verzichtet man gerne auf effektvollen Sound, der auf dem Spectrum sowieso nur sehr schwer zu programmieren wäre.

Die einzelnen Missionen sind derart abwechslungsreich, daß ich Academy wochenlang spielen könnte. Mein privater Liebling ist immer noch die mit »Softly, Softly« betitelte Mission, bei der man ganz vorsichtig durch ein Minenfeld fahren muß, ohne an eine Mine anzuecken.

Meine Meinung: Für Fans der anspruchsvollen, strategischen Action-Spiele ist Academy das, worauf sie immer gewartet haben. Her damit! (bs)



Wer Tau Ceti mochte, wird Academy lieben. Und wer Tau Ceti nicht kennt, ist selber schuld. Pete Cooke hat mit diesem Programm vor gut einem Jahr eine furiose Mischung aus Schieß- und Strategie-Spiel geschaffen, die mittlerweile zu den ganz großen Software-Klassikern zählt. Academy ist eine konsequente Weiterführung von Tau Ceti, aber bei weitem kein hingeschluderter Abklatsch und vor allem spielerisch nochmal ein Schritt nach vorne.

Die flotte 3D-Grafik ist im gewohnten Tau Ceti-Stil gehalten und immer noch für einige »Aahs!« und »Oohs!« gut. Die zahlreichen Missionen passen natürlich nicht alle in den Speicher, aber das Nachladen hält sich dennoch in Grenzen.

Academy ist ein sehr komplexes Action-Spiel mit vielen anspruchsvollen Finessen. Ein Tip für alle, denen die Standard-Ballereien im Spielhallen-Look zu langweilig sind. Von Tau Ceti gab es sehr gute Schneider CPC- und C64-Umsetzungen. Academy lag uns nur in der sehr guten Spectrum-Version vor. Man kann nur hoffen, daß die Programmierer bei den Umsetzungen ein gutes Händchen haben werden. (hl)



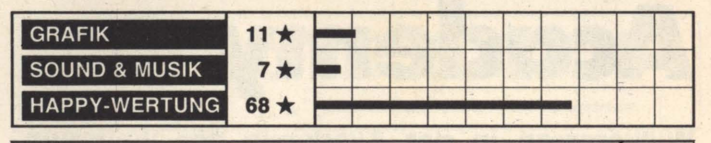
League table

Team	Pld	W	D	L	F	A	Pts
E. Frankfurt	7	5	2	0	15	0	12
Nottm Forest	7	5	1	1	16	5	11
FC Star Killer	7	5	0	2	12	6	10
Man Utd	7	4	1	2	10	5	9
Happy Bombers	7	4	0	3	11	9	8
Dr. Bobo 05	7	3	1	3	8	11	7
Everton	7	2	2	3	4	5	6
Liverpool	7	0	3	4	3	10	3
Arsenal	7	0	2	5	0	11	2
Star Kickers	7	0	2	5	0	17	2

Press Space

Football Fortunes

Eine Neuerscheinung aus dem Fußball-Lager vereint Brett- und Computerspiel.



C 64 (Atari XL/XE/ST, Amiga, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum, MSX) ★ CDS 49 Mark (Kassette), 69 bis 79 Mark (Diskette)

Football Fortunes kommt aus dem Lager der Fußball-Strategiespiele und besteht sowohl aus einem Computer-Programm als auch einem Brettspiel. Zwei bis fünf Personen können hier mitmachen. Jeder Teilnehmer pickt sich einen Verein aus einer zehn Mannschaften starken Fußball-Liga heraus und kann seinem Club auch einen beliebigen Namen geben. Die anderen Vereine, deren Spielstärke zu Beginn festgelegt werden kann, übernimmt der Computer. Durch das Kaufen und Verkaufen von Spielern müssen Sie nun eine möglichst starke Mannschaft aufbauen, ohne sich dabei finanziell zu übernehmen.

Eine Saison dauert neun Spieltage, doch außer den Punktspielen gibt es noch Pokalrunden. Ab der zweiten Saison kommen sogar die Europacup-Wettbewerbe dazu. Wie lange man spielt, ist völlig offen. Nach jeder Saison kann man aufhören; ein Spielstand läßt sich leider nicht speichern.

Zu Beginn errechnet das Programm für jeden Spieler einen Mannschaftskader mit insgesamt 13 Fußballern, die in Torhüter, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer unterteilt sind. Außerdem gibt es »Utility Player«, die man auf jeder Position einsetzen kann. Für jeden Spieler erhalten Sie eine kleine Karte, auf der auch die Stärke des Kickers mit einer Zahl zwischen 1 und 5 angegeben ist. Wenn man die Zahlenwerte aller Spieler einer Mannschaft addiert, erhält man eine Summe, die die Gesamtstärke des Teams angibt.

Am Spielbrett geht es wie bei einer Art Fußball-Monopoly zu: Man würfelt, rückt seine Figur entsprechend nach vorne und landet auf einem neuen Feld. Je nachdem, wo man ankommt, darf oder muß man Spieler kaufen, abstoßen oder eine Ereigniskarte ziehen. Hier tritt dann der Computer in Aktion, der das Ereignis auf den Bildschirm schreibt. Nach der Würfelphase will das Programm gefüttert werden. Es verlangt von jedem Spieler die Zahl, die die aktuelle Teamstärke ausdrückt. Für die Ergebnisse eines Spieltags sind sowohl dieser Wert als auch eine Prise Zufall von Bedeutung. Für alle sportlichen Resultate (Tabellenplatz in der Liga und Pokal-Ergebnisse) bekommt man Punkte gutgeschrieben. (hl)



Aufmachung und Konzept von Football Fortunes sind ausgezeichnet. Ich kenne kaum ein Computerspiel mit so vielen Beigaben (von Infocom-Adventures einmal abgesehen). Ohne Spielbrett, Spielgeld und Karten kann man das Programm vergessen – ein perfekter Kopierschutz.

Alleine kann man erst gar nicht spielen. In der Tat macht das Programm nur im größeren Freundeskreis Spaß. Zu zweit kann man zwar auch eine Runde wagen, aber erst mit mindestens drei Leuten kann man kleine Bündnisse aushecken und gegen andere Mitspieler intrigieren.

Leider hat man recht wenig Einfluß auf den Spielverlauf, was Football Fortunes weitgehend zu einem Glücksspiel macht. Die starke Aufmachung kaschiert diesen Mangel zumindest teilweise; für das glanzlose Programm (ich wette 10:1 auf Basic) gibt es allerdings keine Entschuldigung.

Eine interessante Spielidee wurde hier leider nur mittelmäßig umgesetzt. Immerhin ist das Programm gut geeignet, um Anti-Computerspieler mal über den Brettspiel-Charakter auf den Geschmack zu bringen.

(hl)



Football Fortunes hinterläßt bei mir einen etwas faden Nachgeschmack, denn ich frage mich, wozu ich in aller Welt einen Computer für dieses Spiel brauche. Er bereitet die Ergebnisse nett auf, ohne dabei mit irgendwelchen optischen Glanzlichtern aufzufallen, läßt den Zufallsgenerator gehörig glühen und dient als Namensspeicher. Ich kenne aber keine Funktion, die ich nicht auch in einem normalen Brettspiel ohne Computer verwenden könnte. Mit einem Würfel wäre es auch getan.

Der Spielwert selbst hält sich in Grenzen, denn besonders viel tut sich für den Spieler nicht. Wer von anderen Computerspielen gewohnt ist, viele Spielphasen und Alternativen zu haben, wird von Football Fortunes enttäuscht sein. Es läuft, wie bei Brettspielen üblich, immer in festen Bahnen ab. In einer Gruppe entfaltet sich aber erst der eigentliche Reiz dieser Spiele, denn es ist toll, um Spieler zu feilschen, oder zu sehen, wie ein wichtiger Spieler bei einem Konkurrenten kündigt. Für einen geselligen Abend kann Football Fortunes eine Überlegung wert sein. Als Brettspiel ist es nicht schlecht, nur hätte man auf den Computer ruhigen Gewissens verzichten können. (gn)



Bücher zum Commodore 64

S. Vilsmeier
3D-Konstruktion mit Giga-CAD Plus auf dem C64/C128
1986, 370 Seiten, inkl. 2 Disketten
Das verbesserte 3D-CAD-Programm aus dem Grafik-Sonderheft des 64'er-Magazins. Auf 2 beigelegten Disketten: GIGA-CAD-Plus-Programmpaket (C64/C128) mit neuen Features:
- bis zu 10mal schneller
- erweiterter Befehlssatz
- komfortabler zu bedienen.

Best.-Nr. 90409
ISBN 3-89090-409-2
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20

H. Haberl
Mini-CAD mit Hi-Eddi plus auf dem C64/C128
1986, 230 Seiten, inkl. Diskette
Das Zeichenprogramm »Hi-Eddi« aus der Zeitschrift 64'er. Mit ausführlicher Dokumentation, vielen Anwendungsbeispielen und neuen Features.
Best.-Nr. 90136
ISBN 3-89090-136-0
DM 48,-/sFr 44,20/öS 374,40



F. Matthes
Pascal mit dem C64
1986, 215 Seiten, inkl. Diskette
Buch und Compiler ermöglichen jedem Besitzer eines C64 den Eistieg in die moderne Programmiersprache Pascal.
Best.-Nr. 90222
ISBN 3-89090-222-7
DM 52,-/sFr 47,80/öS 405,60



K. Schramm
Die Floppy 1541
1985, 434 Seiten, inkl. Diskette
Eine umfassende Informationssammlung, die jeder besitzen sollte, der sich mit der 1541 beschäftigt.
Best.-Nr. 90444
ISBN 3-89090-444-0
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20



M. Hegenbarth/R. Trierscheid
BASIC-Grundkurs mit dem C64
1985, 377 Seiten
Nicht nur ein rein theoretisch ausgelegter BASIC-Kurs, sondern auch praxisnah auf den C64 zugeschnitten. Auch der Computerneuling kann mit diesem Buch lernen, mit seinem C64 in BASIC zu arbeiten und wird auf die Besonderheiten seines Computers hingewiesen.
Best.-Nr. 90361
ISBN 3-89090-361-4
DM 44,-/sFr 40,50/öS 343,20

H. Ponnath
C64: Wunderland der Grafik
1985, 232 Seiten, inkl. Diskette
Eine lesenswerte und kenntnisreiche Einführung in dieses hochinteressante Thema von einem sachkundigen und sprachgewandten Autor; mit allen Beispielen auf beigefügter Diskette.
Best.-Nr. 90363
ISBN 3-89090-363-0
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

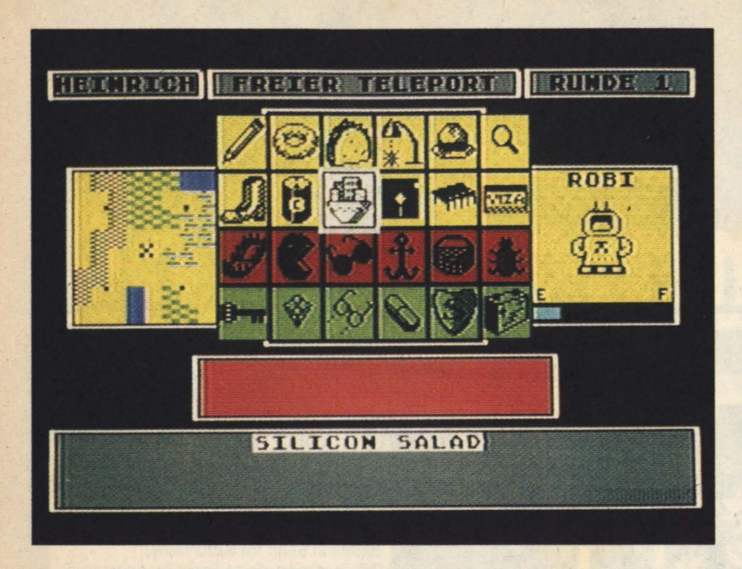
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

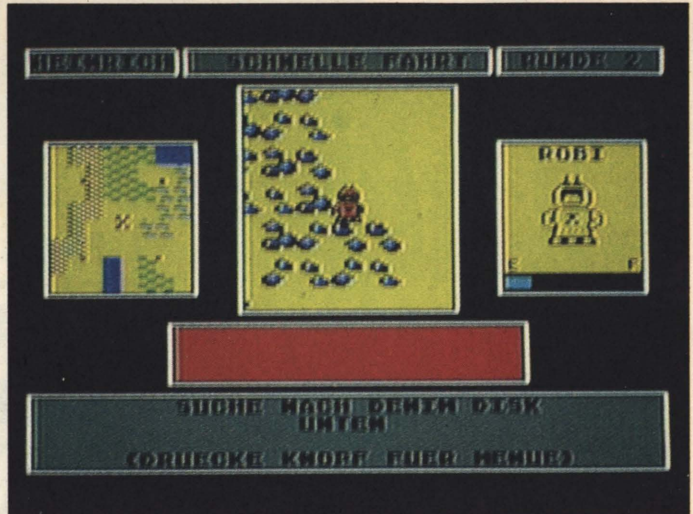


Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,
ÖSTERREICH: Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526, Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH Großhandel, Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0

Fragen Sie bei Ihrem Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!





Robot Rascals

GRAFIK	77 ★
SOUND & MUSIK	74 ★
HAPPY-WERTUNG	88 ★

C64
Electronic Arts
69 Mark (Diskette)

Haben Sie in letzter Zeit mit Ihren Kindern mal wieder Karten gespielt? Wenn nicht, dann bietet Robot Rascals eine gute Gelegenheit.

Das Programm »Robot Rascals« ist ein verrücktes Kartenspiel für zwei bis vier Personen, bei dem auch der Computer kräftig mitmischt. Das Ganze ist als Familienspiel konzipiert, macht aber auch unter Erwachsenen viel Spaß.

Zur Handlung: Auf dem Planeten Laustenfownd sind einige wertvolle Dinge verlorengegangen. Diese Dinge müssen die Spieler mit Hilfe von ferngesteuerten Robotern finden. Die Roboter sind auf dem Monitor zu sehen und per Joystick zu beeinflussen. Die Hauptrolle spielen aber die Spielkarten.

Da gibt es zuerst einmal die Ding-Karten, die festlegen, welche Gegenstände die Spieler suchen müssen. Natürlich weiß zu Anfang niemand, auf welche Dinge die anderen Jagd machen. Zusätzlich gibt es noch Joker und eine Killer-Karte unter den Spielkarten. Wer die Killer-Karte besitzt, kann unmöglich gewinnen, muß diese Karte also so schnell wie möglich loswerden.

Bewegung ins Spiel bringen die Glückskarten, von denen jeder Spieler zu Beginn einer Runde eine ziehen muß. Diese Karten schreiben beispielsweise vor, daß Ding-Karten zwischen den Spielern zu tauschen, klauen oder aufzudekken sind. So ändert es sich stets, welche Ding-Karten man auf der Hand hat.

Aber auf die Spieler warten noch einige weitere Gags. So können sie sich gegenseitig schon gefundene Dinge klauen, diese wieder verstecken oder in einem See versenken. Die Roboter können kaputtgehen oder ohne Energiereserven liegenbleiben. Je nach Schwierigkeitsgrad kommen neue Gemeinheiten dazu.

Durch die vielen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und Spielvariationen ist es möglich, mit Kindern (ab etwa sieben Jahre) zu spielen, aber auch eine Erwachsenenrunde mit einem tollen, schwierigen Strategie-Spiel zu unterhalten.

Damit Robot Rascals auch zum Familienspiel wird, hat sich der Hersteller die Mühe gemacht, nicht nur das Handbuch und die Spielkarten, sondern auch das Programm ins Deutsche zu übersetzen. Lediglich die teilweise durch Wortspiele unübersetzbaren Namen der einzelnen Dinge sind in englischer Sprache geblieben. (bs)

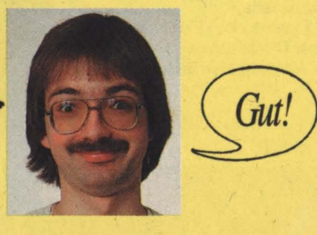


Die Spielidee von Robot Rascals hat mich von Anfang an gefesselt. Die beiden Medien Karten- und Computerspiel zu verbinden, war sicherlich keine einfache Aufgabe, und sie ist von den Programmierern mit Bravour gelöst worden.

Am meisten hat mich beeindruckt, wieviel Rücksicht man auf die verschiedenen Spieler-Typen genommen hat. Wollen die Eltern mal mit zwei sechsjährigen Kindern spielen? Kein Problem – einfachste Schwierigkeitsstufe, und schon kann es losgehen. Wollen sich vier Erwachsene mal gegenseitig austricksen und »fertig« machen? Auch kein Problem: Höchste Schwierigkeitsstufe und ein paar Zusatzregeln dazu, und ab geht die Post. Robot Rascals bietet wirklich für jeden etwas, der gerne mit Menschen und nicht nur mit Computern spielt.

Nicht nur die Idee stimmt, auch die technische Ausführung ist von bester Qualität. Auf die Animation der einzelnen Roboter trifft einfach nur die Bezeichnung »süß« zu.

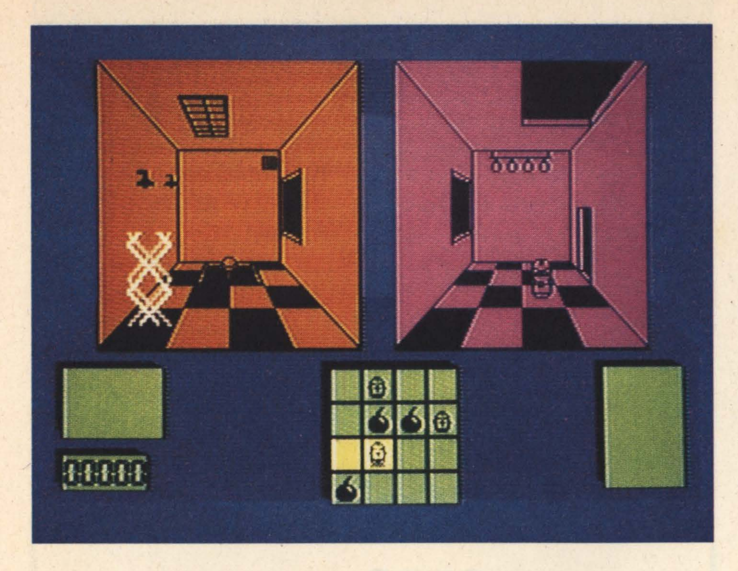
Eine schmissige Musik und nette Sound-Effekte runden das Ganze noch ab. Ich kann Robot Rascals nur wärmstens empfehlen. (bs)

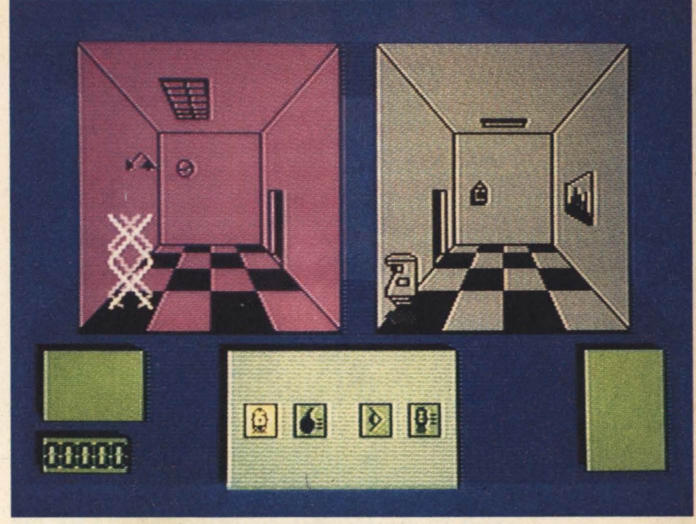


Hoppla, was haben wir denn da: Ein völlig neues, originelles und dazu hervorragend umgesetztes Spiel-Konzept! Robot Rascals muß in dieser Hinsicht einmal ausdrücklich gelobt werden, denn es ist so ziemlich das einzige richtige Computer-Familienspiel, das ich kenne. Hier kann man auch mal Opa vor den Computer locken!

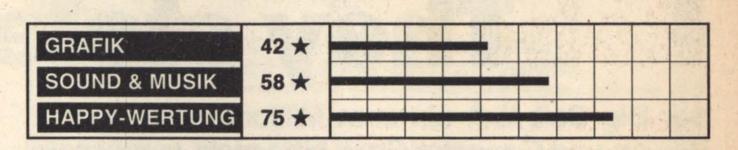
Die zahlreichen Spielvarianten bürgen für viele unterhaltsame Stunden, obwohl das Programm ohnehin nie langweilig zu werden droht. Dadurch, daß stets mindestens zwei Spieler mitmachen, die freie Entscheidungen fällen können, sieht jede Runde mit Robot Rascals anders aus. Es überrascht auch angenehm, daß das Handbuch und die Texte auf dem Bildschirm gut verständlich übersetzt wurden.

Bislang war Robot Rascals leider kein allzugroßer Verkaufserfolg. Vielleicht wollen die meisten Leute ja wirklich nichts weiter als die 17. Variante eines Ballerspiel-Themas. Ich möchte zumindest denjenigen, die immer beteuern, gerne mit Freunden am Computer zu spielen, Robot Rascals ausdrücklich empfehlen. Es gibt noch andere Dinge auf Erden als »Summer Games«... (hl)





Deactivators



GRAFIK	42 ★	
SOUND & MUSIK	58 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	

Bombenalarm im Forschungszentrum! Können Roboter die drohende Gefahr abwenden und die Zeitbomben entschärfen?

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Ariolasoft
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Eine Gruppe fanatischer Saboteure hat das »Zentrum für Gravitations-Forschung« gestürmt und dort eine große Zahl von Zeitbomben in den insgesamt fünf Gebäuden hinterlegt. Um das Entschärfen der Bomben zu erschweren, wurden zusätzlich die Sicherheits-Roboter umprogrammiert und die Computersysteme auseinandergenommen. Also setzt das Forschungs-Team die »Deactivators« ein, eine Roboter-Spezial-Einheit zum Bomben-Entschärfen.

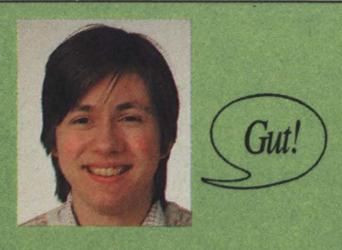
Ihr Computer zeigt Ihnen jeweils zwei Räume des Instituts in 3D-Grafik sowie eine Übersichtskarte, die auf Knopfdruck gegen ein Menü ausgewechselt wird. Die 3D-Aussicht ist manchmal verwirrend, denn bei der Gravitations-Forschung passieren schon mal seltsame Dinge: Da sind in manchen Räumen Decke und Fußboden vertauscht, in anderen ist links nicht links, sondern unten und rechts oben.

Sie beginnen im ersten und kleinsten der fünf Gebäude, in dem Ihnen drei Roboter zur Verfügung stehen und in dem drei Bomben zu beseitigen sind. Um eine Bombe loszuwerden, muß man sie einfach aus einem der Fenster nach draußen werfen.

Das größte Problem dabei ist, daß sich Ihre Roboter nicht völlig frei im Gebäude bewegen können. Jeder Roboter ist in einem Komplex von Räumen »eingesperrt«, aus dem er nicht herauskommen kann. Deswegen müssen sich die Roboter die Bomben meist durch fensterartige Löcher in den Wänden gegenseitig zuwerfen.

Es gibt verschiedene Wege, mit denen die Roboter von Raum zu Raum gelangen können. Innerhalb eines Stockwerks gibt es normale Türen sowie Falltüren, durch die man allerdings nur nach unten (wo immer das in diesem Raum auch sein mag) gelangen kann. An Stangen können Roboter hinauf- und hinunterklettern, (Fall-)Türen fehlen auch nicht und Materie-Transporter versetzen die Roboter blitzschnell in einen anderen Raum.

Explodiert eine Bombe, kann man trotzdem weiterspielen, bis keine Bombe mehr vorhanden ist. Das nächste Gebäude darf man aber nur betreten, wenn im vorherigen Gebäude keine Explosionen stattgefunden haben. (bs)



Deactivators ist ein spannendes Logik-Spiel mit Action-Elementen, das mir außerordentlich gut gefällt. Diese Meinung bildete sich allerdings erst nach und nach, denn zu Anfang konnte ich dem Spiel überhaupt nichts abgewinnen. Das lag nicht zuletzt daran, daß mich die etwas konfuse Anleitung stark abschreckte.

Die Grafik ist nicht gerade ein Kunstwerk. Auf dem C64 sind die einzelnen Räume und die darin enthaltenen Gegenstände einfarbig, was manchmal die Identifizierung erschwert. Dafür bewegen sich die Roboter recht flüssig über den Bildschirm.

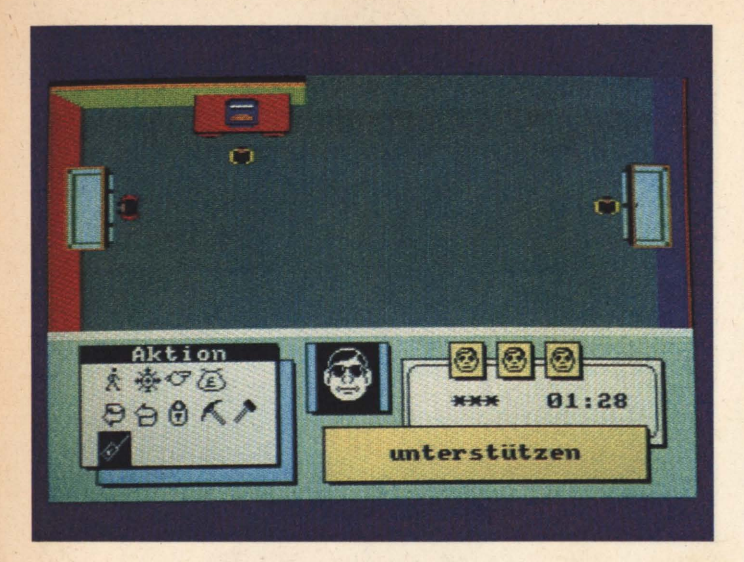
Die in Deactivators gestellten logischen Rätsel sind allesamt recht schwer und nicht im ersten Anlauf zu lösen. Wer allerdings oft genug probiert und nicht aufgibt, wird die Probleme schon überwinden. Es hat sich übrigens bewährt, von den einzelnen Gebäuden Karten anzulegen, die Standorte von Fenstern und Transportern angeben.

Deactivators sollte man nicht aufgrund der äußeren Aufmachung abfällig beurteilen; Sie würden dieses famose Denk-Action-Spiel dann nämlich unterschätzen. Kurz gesagt: Ich mag's. (bs)



Mich hat schon lange kein anderes Spiel so mitgenommen wie Deactivators. Die Anleitung hätte auch in Sanskrit geschrieben sein können, dann hätte ich wohl, genausoviel verstanden. Was ich in etwa herausfinden konnte, war, daß ich mit Robotern in einem Gebäude von Attentätern gelegte Bomben finden und entschärfen mußte.

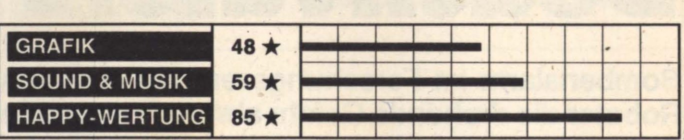
Egal was ich tat, egal wohin ich fuhr, egal wie ich auch umschaltete, nach spätestens drei Minuten war ich in einer Situation, aus der es kein Entkommen mehr gab. Obwohl ich mir das Spiel mehrmals erklären ließ, habe ich noch immer nicht das Gefühl, es wirklich zu beherrschen. So stecke ich in einer Zwickmühle, denn die gesamte Aufmachung, insbesondere die Grafik und die Steuerung sprechen mich überhaupt nicht an. Die Aufgabe ist aber derart interessant, daß ich Deactivators allen Freunden von komplexen Knobel- und Geschicklichkeitsspielen empfehlen kann, die von einfachen Action-Adventures die Nase voll haben. Für diverse Wutausbrüche übernehme ich aber keine Haftung, denn die scheinen mir bei diesem sehr gewöhnungsbedürftigen Spiel vorprogrammiert zu sein. (gn)





They stole a Million

Der Big Boß lädt ein zum Millionenklau. Starke Nerven und Gangster-Crew bitte nicht vergessen!



GRAFIK	48 ★
SOUND & MUSIK	59 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★

Schneider CPC (C64, Spectrum)
Ariolasoft
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)

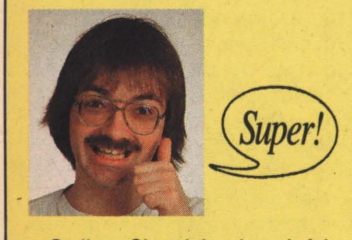
Verbrechen macht sich bezahlt, wenn man es richtig anstellt! Aber wir wollen hier niemanden auf eine Karriere als Ganove, sondern lediglich auf ein Computerspiel namens »They stole a Million« (»Sie klauten eine Million«) aufmerksam machen.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle eines Unterwelt-Chefs, der einen großen Coup plant. Fünf verlockende Gebäude warten nur darauf, geplündert zu werden. Doch ein professioneller Raubzug geht ganz schön ins Geld. Zunächst müssen Sie Ihre 50000 Dollar Startkapital in das Personal investieren. Es gibt insgesamt 18 arbeitswillige Ganoven, die neben bestimmten Talenten auch recht unterschiedliche finanzielle Vorstellungen (Fixum und Anteil an der Beute) haben. Außerdem sollte man zusätzliche Informationen über besondere Beutestücke und Safes kaufen.

Nun wird der zweite Programmteil nachgeladen. Hier plant man die Aktionen der angeheuerten Gauner sekundengenau voraus. Der Schloß-Spezialist muß Türen öffnen, der Tresor-Experte den Safe knacken, und so weiter. Das Timing muß sehr exakt sein, denn bei dem Überfall darf keine wertvolle Sekunde verschenkt werden. Ist die Planung fertig, sieht man den Raub auf dem Bildschirm wie einen spannenden Krimi ablaufen. Sie können jetzt selber noch mit dem Joystick ins Geschehen eingreifen, denn als Boß der Bande dürfen Sie sich auch am Super-Klau beteiligen. Während des Raubzugs kann man sich jederzeit ansehen, was welches Banden-Mitglied wo gerade treibt.

Trifft die Polizei zu früh ein, ist der Überfall natürlich gescheitert. Es ist gar nicht einfach, einen effektiven Raubzug durchzuziehen. Nach Abzug aller Unkosten will man schließlich mehr Geld haben als zu Beginn.

Bis alle Gebäude erfolgreich ausgeraubt sind, hat man alle Hände voll zu tun. Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, wie sich das für einen professionellen Raubzug gehört. Sowohl die Anleitung als auch alle Bildschirm-Texte wurden vorbildlich ins Deutsche übersetzt. (hl)

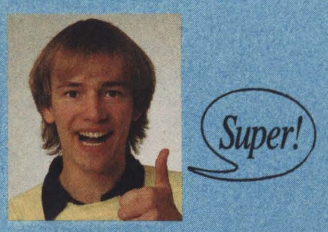


Stellen Sie sich einmal folgende Schlagzeile vor: »Spiele-Redakteur bei Überfall auf Münzhandlung ertappt«. Schlimm, was? Aber ganz ehrlich, obwohl ich schon viermal erwischt worden war, versuchte ich es immer wieder. Schließlich klappte der Raub, doch nach dem Verteilen der Beute hatte ich weniger Geld, als ich vorher investiert hatte!

Sie merken schon, daß der Alltag eines Unterwelt-Chefs recht anstrengend sein kann. Das außergewöhnlich originelle They stole a Million läßt den Computerspieler völlig gefahrlos an einer Handvoll erlesener Überfälle teilhaben.

Wenn das Spiel ganz gelöst ist, verliert es natürlich an Reiz. Aber bis man erfolgreich das Museum plündert, das am besten von allen Objekten bewacht wird, hat man einiges zu tun. Neben der hervorragenden Spielidee fällt die tadellose deutsche Übersetzung des Programms angenehm auf.

Grafik und Sound, die bei allen drei Versionen nicht sonderlich spektakulär sind, treten zugunsten des Spielprinzips in den Hintergrund. Aber das kann dann allerdings um so mehr überzeugen. (hl)



Bei diesem Spiel stimmt so ziemlich alles. Nicht nur die Idee ist hervorragend, sondern auch ihre Umsetzung. Als alter Krimi-Fan hat man ja schon oft gesehen, wie Überfälle jeder Art geplant und ausgeführt werden. Jetzt selbst in die Rolle des »Superhirns« zu schlüpfen und einen Coup von Anfang an zu planen, hat mich von der ersten Sekunde an begeistert. Die Programmierer haben zum Glück auch sehr viele Details beachtet, so daß die »Überfall-Simulation« sehr echt wirkt, soweit ich das als Laie auf diesem Gebiet beurteilen kann. Das fängt beim Kaufen der Informationen an, geht über das Auswählen der Komplizen und endet beim Verteilen der Beute.

Es fällt mir schwer, zu sagen, was mir mehr Spaß macht: die Vorbereitung oder die Echtzeit-Ausführung des Überfalls. Letztere sorgt nämlich dafür, das neben der trockenen Überlegung zum Schluß auch der Nervenkitzel dazukommt. Dafür nehme ich auch die Spar-Grafik gerne in Kauf.

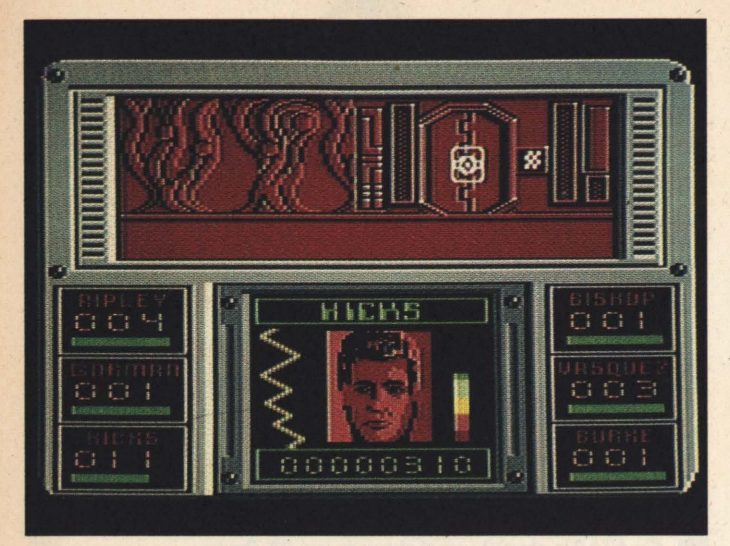
Ich halte »They stole a Million« für eines der Software-Glanzlichter der letzten Monate. Es zeigt mal wieder, daß nichts über eine gute Spielidee geht. (gn)



Liebe Leser,

die **Preise in den Anzeigen** sind für den **Zeitpunkt der Ersterscheinung** dieses Spiele-Sonderhefts als gültig zu sehen (24.4.87). Eventuelle **Preiserhöhungen** ab vier Wochen nach dem Erstverkaufstag sind nicht berücksichtigt.

Wir danken für Ihr Verständnis



Aliens

GRAFIK	68 ★
SOUND & MUSIK	89 ★
HAPPY-WERTUNG	72 ★

Nachdem sie uns schon im Kino heimsuchten, rücken die Aliens jetzt mit einem unheimlichen Computerspiel an.

Schneider CPC (C64, Spectrum)
Electric Dreams
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Schlampf – die Aliens kehren zurück! Der Film um die gefräßigen Tierchen sorgte Ende 1986 in den Kinos für Wirbel. Die Mischung aus Science-fiction und Horror hatte auch die Kino-Fans unserer Redaktion entzückt.

Die Handlung des dazugehörigen Computerspiels lehnt sich eng an die Film-Story an: Unter der Führung der Heldin Ripley fliegt ein militärischer Stoßtrupp einen Planeten an, der von Menschen kolonisiert wurde. Der Kontakt zu diesem Stützpunkt ist vor einiger Zeit aber urplötzlich abgebrochen. Die Warnungen von Ripley werden in den Wind geschlagen. Sie weiß als einzige, daß dieser Planet die Heimat der Weltraum-Monster Marke Aliens ist.

Nach der Landung stoßen Ripley und ihre Mannschaft auf zerstörte Gebäude, aber von den Kolonisten ist weit und breit nichts zu sehen. Die hungrigen Aliens, die dafür verantworlich sind, tauchen nach einer Weile aus ihren Verstecken auf...

Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle aller sechs Hauptfiguren. Ripley, Gorman, Hicks, Bishop, Vasquez und Burke können sich trennen und voneinander unabhängig agieren. Durch Tastendruck schaltet man zwischen den Personen um.

Zu Beginn befinden sich alle sechs Spielfiguren im selben Raum. Das Ziel ist, das gesamte Gebäude zurückzuerobern. Dazu müssen alle Aliens, die herumtappen, vernichtet werden. Neben den Standard-Aliens, deren Angriffe meist tödlich enden, drohen weitere Gefahren. In einigen Räumen haben sich sogenannte »biomechanoide Wucherungen« an den Wänden breitgemacht, die ebenfalls abgeschossen werden sollten. Nach einer gewissen Zeit beginnen sich Räume mit diesem merkwürdigen Wandbelag nämlich mit Eiern (Alien-Nachwuchs) und garstigen Mini-Biestern (Face Huggers) zu füllen.

Zur besseren Übersicht wird stets angezeigt, in welcher Raum-Nummer sich jede Spielfigur gerade befindet. Außerdem liegt dem Spiel eine Karte mit den Umrissen des gesamten Gebäudes bei. Man erforscht und kartografiert Raum für Raum und muß schnell schießen. Das linke Foto zeigt die C64-, das rechte die CPC-Version. (hl)



Computerspiele zu Kino-Filmen haben außer dem Namen oft wenig mit dem Leinwand-Vorbild zu tun. Und wenn dann doch mal ein halbwegs passendes Programm herauskommt, dann gibt es zwar inhaltliche Ähnlichkeiten, aber spielerisch ist das gute Stück ziemlicher Murks (wie bei »Highlander«).

Aliens ist ein sehr guter Film und mein persönlicher Favorit des Kino-Jahrgangs 1986. Das dazugehörige Spiel ist gottlob recht gut ausgefallen. Prinzipiell ist es ein Action-Adventure, gewinnt aber durch das Steuern von sechs Figuren an Reiz.

Das Herumstreichen in den Hunderten von Zimmern ist spannend und unheimlich, woran die sehr guten Sound-Effekte der CPC-Version großen Anteil haben. Die Commodore- und Spectrum-Umsetzungen sind zwar gut gelungen; ich verstehe allerdings nicht, warum die C64-Version auf Musik verzichtet.

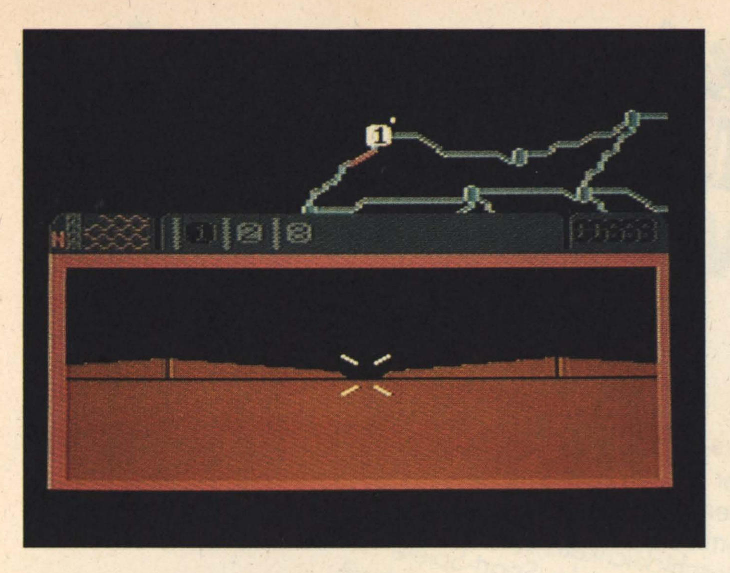
Aliens ist ein überdurchschnittliches Spiel, das relativ viel von der Atmosphäre des Films einfängt. Daß ich kein fröhlicheres Gesicht mache, liegt am mäßig originellen Spielprinzip und an der C64-Version, die den Computer nicht sonderlich gut ausnutzt. (hl)

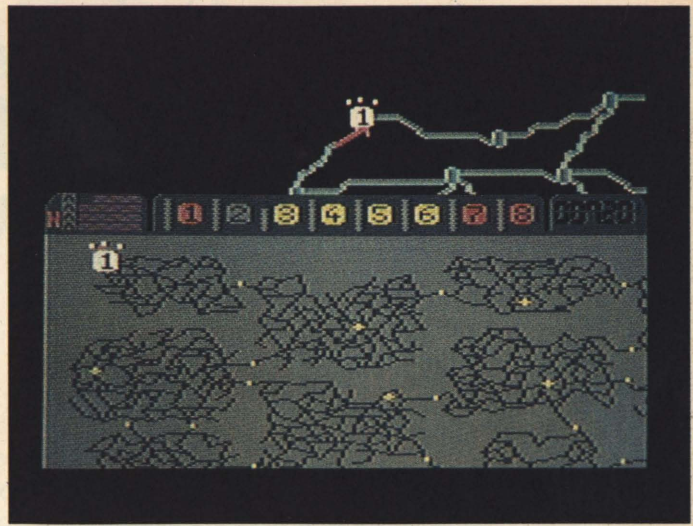


Selten habe ich einen Grusel-Film so gemocht wie Aliens. Die Handlung ist ziemlich intelligent und halbwegs logisch, spannend bis zur letzten Sekunde, und es werden Spezialeffekte vom Allerfeinsten geboten. Klar, daß ich vom Computerspiel besonders viel erwartete.

Nach längerem Spielen gerate ich in einen Zwiespalt. Gewiß, Aliens ist eines der besseren Filmspiele. Es hält sich ziemlich eng an die Handlung des Films, ist grafisch ganz ordentlich und spieltechnisch nicht allzu übel. Trotzdem kann ich mich nicht für Aliens begeistern. Meiner Meinung nach ist das Spiel nicht logisch genug. Für ein Strategiespiel wird hier viel zu viel Wert auf Action und Zufall gelegt. Außerdem sind sechs Charaktere zu kontrollieren, was dem Spieler nur das Leben schwer macht.

Wer gerne ein kompliziertes, aber nicht allzu anspruchsvolles Action-/Strategiespiel will, dürfte mit Aliens zufrieden sein. Ich dagegen bevorzuge immer noch Spiele, die sich nicht an einen tollen Film anlehnen, aber dafür ein besseres Spielprinzip verwenden. (bs)





Tracker

Ein Computer rebelliert und hat einen ganzen Planet unter seine Kontrolle gebracht. Können Sie ihm Einhalt gebieten?

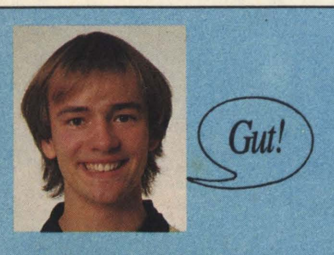
GRAFIK	54 ★	
SOUND & MUSIK	18 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

C64 (Atari ST)
Rainbird
49 Mark (Kassette), 69 bis 79 Mark (Diskette)

Findige Unternehmer wissen, daß man mit Unterhaltung eine ganze Menge Geld verdienen kann. Daher hat man einen ganzen Planeten zum Vergnügungszentrum umfunktioniert. Auf Zeugma IV wurden die diversen Anlagen automatisiert, um es den Besuchern so angenehm wie möglich zu machen. Gesteuert wird alles von einem gigantischen Zentralcomputer, der eines schönen Tages die Herrschaft ergreift. Mit den raumschiffähnlichen Cycloids übernimmt er die Kontrolle und zerstört alles und jeden, der ihm gefährlich werden könnte.

Es ist wohl klar, daß man dem abtrünnigen Computer den Planeten nicht überlassen darf, denn schließlich steckt eine Menge Geld in diesem Projekt. Sie brechen also auf, um ihn zu eliminieren. Dabei gehen Sie persönlich fast kein Risiko ein, denn im modernen Krieg treten keine Menschen mehr gegeneinander an. Statt dessen lenken Sie die Aktionen aus dem Orbit heraus, während Sie quasi im bequemen Sessel sitzen. Von hoch oben befehligen Sie unbemannte Kampfflieger, Skimmer genannt. Mit dem Joystick und der Tastatur schicken Sie Ihre Einheiten durch die Trakkerbahnen, wobei eine Übersichtskarte mit vier Vergrößerungsstufen hilft. Diese zeigt alle Verbindungen, welche Schiffe wo sind und welche eigenen Einheiten gerade angegriffen werden.

Ihre Aufgabe ist es, mit Ihren Einheiten zum Centerpoint zu gelangen, wo der Zentralcomputer ist, und ihn durch eine Ionenbombe zu zerstören. Man kann entweder einen gewaltsamen Durchbruch versuchen, oder Stück für Stück den Planeten erobern, indem man die Kommunikationszentren, von denen aus der Zentralcomputer seine Cyclons steuert, zerstört. Wie man sich leicht vorstellen kann, behagt ihm das herzlich wenig und er hetzt Ihnen seine Jäger auf den Hals. Der Computer agiert dabei mit einer erstaunlichen Intelligenz und nutzt voll aus, daß er mehrere Aktionen gleichzeitig koordinieren kann. So greift er gleich vier Ihrer Fahrzeuge auf einmal an, während man selbst sich nur mit einem verteidigen kann. Solche Gefechte finden in einer speziellen Action-Sequenz statt. Zum Glück hat man unbegrenzt Schiffe zur Verfügung und kann sich bis zu acht als Verstärkung herunterbeamen lassen. (gn)



Sollte es mich einmal mit einem Computer auf eine einsame Insel mit Stromanschluß verschlagen, dann hoffe ich, daß ich Tracker mit dabei habe. Es gehört zu den komplexesten Programmen, die ich je gespielt habe. Schuld daran ist nicht nur die große Spielfläche, sondern die raffinierte Taktik des Computers. Er ist ein wirklich ernstzunehmender Gegner, der bei weitem nicht so leicht zu berechnen ist wie bei anderen Spielen. Die Programmierer haben es geschafft, daß er sich in vergleichbaren Situationen jeweils völlig unterschiedlich verhält. In dieser Hinsicht ist Tracker für mich ein kleines Meisterwerk.

Der einzige Minuspunkt ist für mich die Action-Sequenz, die man sich hätte sparen können. Sie ist nicht nur zweitklassig animiert, sondern hemmt auch den Spielfluß gewaltig. Durch sie hat man bei Gefechten kaum eine Chance, denn man kann nur einen Skimmer verteidigen, während die Cyclons die anderen sieben genüßlich abschießen. Der Speicherplatz wäre für weitere taktische Elemente besser genutzt. Ohne diesen Motivationshemmer würde Tracker von mir sogar die Höchstnote bekommen. (gn)



Tracker ist ein sehr ungewöhnliches Spiel, das wirklich nicht jedermanns Sache ist. Deswegen sage ich gleich als erstes allen ein warnendes »Finger Weg!«, die sich unter Tracker ein actionreiches Programm mit guter 3D-Grafik vorstellen. Es ist ein schwieriges Strategie-Spiel, dessen Grafik und Sound-Effekte weit unter dem Durchschnitt (nach Action-Spiel-Maßstäben) liegen.

Auch ich war von Tracker zu Anfang überhaupt nicht begeistert. Bei einer ersten Vorführung dachte ich mir insgeheim: »Wie wollen die das bloß verkaufen?«. Doch dann traf einige Wochen später die fertige Version mit der kompletten Dokumentation ein. Nach mehrstündigem Lesen (der Kurzroman und die Anleitung sind doch recht umfangreich) wußte ich zumindest, worum es bei Tracker eigentlich geht. Nach mehreren Versuchen fand ich dann wirklich Geschmack an der Sache.

Der Hersteller gibt an, daß Tracker jeweils auf verschiedene Computer zurechtgeschnitten wird. Die Atari-ST-Version, die wir schon vorab gesehen haben, war völlig anders gestaltet und wirkte grafisch wesentlich besser. (bs)

Zwei HAPPY-COMPUTER Sonderhefte, die Spaß und Wissen ideal kombinieren!

Das dritte Sonderheft
Hier finden Sie geballte Informationen über professionelle Computerspiele vom C64 bis zum IBM-PC. Geschicklichkeits-Spiele, Action-Spiele, Strategie-Spiele, Sport-Spiele … … die Auswahl wird Ihnen durch ausführliche Tests in diesem Heft erleichtert. Außerdem gibt es einen tollen Bericht über Simulation auf dem Computer.



Das elfte Sonderheft
Auf über hundert Seiten finden Sie jede Menge Spieletests. Zusätzlich werden die besten Spiele-Programme des Jahres 1986 vorgestellt.
Informieren Sie sich anhand umfassender Spielemarkt-Übersichten u.a. über die besten Grafik- und Musikprogramme.
Außerdem werden Spiele-Generatoren kritisch unter die Lupe genommen.



Nutzen Sie die Bestellmöglichkeit für das dritte Happy-Computer-Sonderheft »Spiele«, sowie für das elfte Happy-Computer-Sonderheft »Spiele-Tests« mit der eingehefteten Zahlkarte in diesem Sonderheft von »Happy-Computer«!



The Sentinel

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	32 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★

Werden Sie zum Jäger und Gejagten in dem fantastischen Spiel der 10000 Welten.

C64 (Schneider CPC, Atari ST, BBC)
Firebird
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Stellen Sie sich einmal eine Welt vor, in der ganz spezielle Naturgesetze herrschen. Sie besteht aus Bergen und Tälern, auf denen vereinzelt auch Bäume stehen. Ein Baum zählt eine Energie-Einheit, ein leeres Feld keine. In dieser Welt herrscht ein Gesetz: Auf keinem Feld darf der Energie-Wert größer als eins sein. Es gibt auch einen Wächter, der die ganze Welt überwacht. Er steht auf einem Plateau auf dem höchsten Berg und nennt sich »Sentinel«. Sobald er spürt, daß die Energie-Regel verletzt wurde, wird er aktiv: Er beginnt, sich langsam zu drehen, bis er ein Feld sehen kann, dessen Energie-Wert größer als eins ist. Dann beginnt der Sentinel, hier so lange Energie abzuziehen, bis der Wert wieder bei eins ist.

Der Spieler taucht hier als Seele auf, die in einem Roboter steckt. Die Roboterhülle kann nicht laufen oder fliegen, aber es gibt eine andere Möglichkeit der Fortbewegung. Sie können nämlich Energie aufnehmen, indem Sie die herumstehenden Bäume absorbieren. Mit der gewonnenen Energie kann man nun einen neuen Roboter erschaffen und dann in ihn hinein teleportieren. Außerdem kann man auch Felsen erschaffen. Sie kosten weniger Energie als ein Roboter, aber mehr als ein Baum. Indem man erst einen Felsen entstehen läßt, und dann den neuen Roboter oben draufsetzt, gewinnt man an Höhe.

Sie selber repräsentieren weit mehr als eine Energie-Einheit, was sofort den Sentinel ins Spiel bringt. Der unheimliche Wächter wird Sie mit seinem Auge also ständig verfolgen. Sobald der Sentinel Sie erwischt, zieht er alle fünf Sekunden eine Energie-Einheit von Ihrem Vorrat ab. Der völlige Verlust aller Reserven führt zur schmerzlichen Beendigung Ihrer Existenz!

Sie müssen versuchen, den Sentinel zu besiegen. Dazu müssen Sie sich in der Welt immer weiter nach oben arbeiten, bis Sie schließlich auf gleicher Höhe mit dem Wächter stehen. Dann können Sie den Sentinel absorbieren und seinen Platz einnehmen. Wenn das gelungen ist, müssen Sie nur noch mit Hyperspace-Kraft die Welt verlassen. Dem erfolgreichen Spieler wird nach Absolvieren dieser Aufgabe eine Code-Nummer mitgeteilt, mit der er eine andere Welt anwählen kann. Das Programm bietet nicht weniger als 10000 solcher Spielebenen, in denen teilweise mehrere Sentinels gleichzeitig auftauchen. (hl)

Super!

Wer den Glauben an die Originalität von Computerspielen verloren hat, dem kann geholfen werden. The Sentinel ist ein mittleres Meisterwerk, sowohl was die Spielidee als auch deren Umsetzung angeht. Was der Programmierer in den Speicher gequetscht hat, sucht seinesgleichen. Dank geschickter mathematischer Rechnereien darf man sich mit 10000 unterschiedlich schwierigen Sentinel-Welten auseinandersetzen – ein heißer Tip für einsame Nächte!

Die 3D-Grafik der getesteten C64-Version ist faszinierend. Meckerer könnten sich beschweren, daß das Scrolling langsam ist. Aber angesichts der enormen Rechenarbeit, die der Computer hier bewältigen muß, geht es auf einer 8-Bit-Kiste einfach nicht schneller. Wenn man in einem Tal steht, immer höher blickt und schließlich auf der Spitze des Berges den düsteren Sentinel stehen sieht, wirkt das sehr beeindruckend.

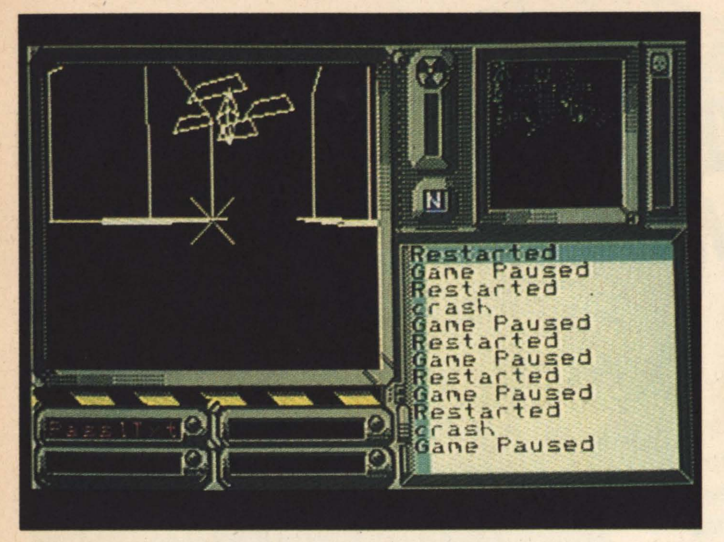
The Sentinel ist ein innovatives Denkspiel, das ich nur ausdrücklich empfehlen kann. Wer eine anspruchsvolle Alternative zum Päng-Bumm-Aua-Tot der meisten Computerspiele sucht, wird von diesem Programm begeistert sein. (hl)



An einem Samstag im November 1986 brachten mir zwei freundliche Herren von Ariolasoft ein Päckchen ins Haus, das eine Kassette mit dem Programm »The Sentinel« enthielt. Zusätzlich kritzelte man mir noch eine Tastaturbelegung auf den Umschlag. So saß ich da, versuchte zu spielen, die Handlung zu begreifen und war vom ersten Augenblick gefesselt.

Als dann einige Tage später die komplette Anleitung eintraf, hatte ich arge Probleme, den Testbericht für Happy-Computer zu schreiben. Denn wie beschreibt man ein völlig neues Konzept mit einer gänzlich abstrakten Handlung? Spätestens bei der Stelle, an der ich von Seelenwanderung bei Robotern redete, protestierten meine Kollegen: »Kannst du nicht etwas deutlicher schreiben, worum es geht und was man da macht?«. Nein, denn The Sentinel ist etwas Neues. Es könnte mit einer Action-Version von Schach verglichen oder als dreidimensionales Katz-und-Maus-Spiel bezeichnet werden.

Sie werden Sentinel entweder lieben oder einfach nichts damit anfangen können. Ich gehöre zur ersten Gruppe. Ganz klar ein Fall für eine Höchstwertung. (bs)



Cholo

GRAFIK	50 ★	
SOUND & MUSIK	7 ★	
HAPPY-WERTUNG	81 ★	

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Firebird
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)

Unter der Stadt Cholo sind die letzten Menschen auf ewig in einen Atombunker verdammt, wenn Sie es nicht schaffen, ihn zu öffnen.

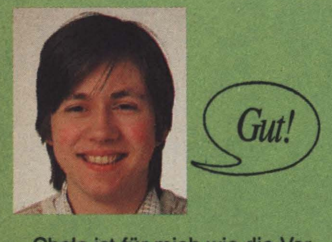
In ferner Zukunft verwüstet ein Atomkrieg die Oberfläche der Erde. In einem großen, unterirdischen Bunker warten die letzten Überlebenden der Menschheit auf das Abklingen der radioaktiven Strahlung. Doch als diese dann nach Jahrhunderten aus dem Bunker herauswollen, merken sie, daß jemand den Deckel von außen versiegelt hat!

Durch die radioaktive Strahlung ist ein wichtiges Computersystem durchgedreht. Es erkannte in der Menschheit eine riesige Gefahrenquelle, die jederzeit schwere Verwüstungen auf der Erde anrichten könnte. Deswegen sperrte es die letzten Menschen auf ewig im Bunker ein.

Einen Ausweg aus dem Bunker bieten kleine Mini-Roboter, Rats genannt. Diese Rats können durch einen Lüftungsschacht in die Stadt Cholo kriechen. Neben einer kleinen Laserkanone haben die Rats die Fähigkeit, die Daten von fremden Computern und Robotern anzuzapfen und diese gar umzuprogrammieren. Diese Rats werden natürlich aus dem Bunker ferngesteuert.

Zu Beginn hat der Spieler Kontrolle über »Rizzo the Rat«. Zum Glück taucht Rizzo in einem Gebäude auf, in dem ein Computer versteckt ist, der die Paßwörter zu fast allen anderen Computern dieser Stadt gespeichert hat. Sie müssen nichts weiter tun, als diesen Computer zu finden und ihn anzuzapfen. Nun haben Sie die Möglichkeit, andere Roboter zu übernehmen und zu kontrollieren.

Jeder Roboter kann bis zu vier Programme oder Textfiles in seinem Speicher halten. Die Umwelt des gerade aktiven Roboters wird in 3D-Vektor-Grafik in einem kleinen Bildschirm-Fenster dargestellt. Dabei werden nur Objekte in der unmittelbaren Nähe angezeigt. Was einige Meter entfernt ist, zeigt dieser Schirm nicht mehr. Außerdem wird in der oberen Ecke die Position des Roboters auf einer Karte von Cholo angegeben. Sie ist jedoch kaum zu erkennen und nur im Zusammenhang mit der Karte verwendbar, die dem Programm als Poster beiliegt. Schließlich findet man noch ein Informations-Fenster, in dem Daten über das Spielgeschehen in Form von Texten auftauchen. Ein Kompaß und eine Schadensanzeige runden das Instrumentenbrett ab. (bs)



Cholo ist für mich wie die Verbindung der besten Spielelemente aus »Hacker II« und einem Rollenspiel wie »Bard's Tale«. Man steuert mehrere Roboter, »hackt« sich in fremde Computersysteme und muß, wie in einem Adventure, Gegenstände suchen und Probleme lösen. Nach einer langen Spiel-Sitzung mit Cholo wollte ich mal wissen, wie umfangreich das Programm denn wirklich ist, und habe meinen Maschinensprache-Monitor darauf angesetzt. Das Ergebnis: Von der Komplexität her könnte man es auf eine Ebene mit »Mercenary« stellen.

Was den Spielwitz bei der getesteten C64-Version stark herabsetzt, ist die unheimlich langsame 3D-Vektor-Grafik. Man kriecht geradezu schneckenartig durch die Gegend, obwohl das Programm weiter entfernte Objekte gar nicht erst berechnet und anzeigt. Ich bin der Meinung, daß man die Grafik wesentlich schneller hätte hinkriegen können.

Noch einen Minus-Punkt habe ich bei der Tastatur-Belegung entdeckt. Die RESTORE-Taste, die bei vielen C64 schon arg lädiert ist, wird hier benutzt, um ins Hauptmenü zu gelangen. Das hätte man auch besser lösen können. (bs)



Es gibt tatsächlich Leute, die Vektorgrafik verwenden, weil man damit atemberaubend schnelle Spiele schreiben kann. Wie es dann Programmierer schaffen, mit Vektorgrafik, die noch nicht einmal den gesamten Bildschirm beansprucht, ein dermaßen langsames Programm zu schreiben, verwundert mich zutiefst. Ein Roboter ist zwar keine Rennmaschine, doch deshalb muß er nicht unbedingt so über die Planetenoberfläche schleichen, daß er von der nächsten Schnecke überholt wird. Abgesehen davon ist die Ähnlichkeit zu Mercenary wohl nicht zu übersehen.

Die Grundidee ist schon besser als die grafische Präsentation. Man hat einiges zu tun, um die Außenwelt unter Kontrolle zu bekommen. Wer als ambitionierter Hacker ein Spiel sucht, bei dem er selbst Paßwörter für diverse Systeme finden muß, wird mit Cholo sicherlich zufrieden sein, selbst wenn die Grafik nur mit 300 Baud auf den Bildschirm zu kommen scheint. Ich kann Cholo allen empfehlen, die bei Mercenary die wirklichen Knobelaufgaben vermißt haben, aber auf das aktive Handeln in einer fiktiven Welt nicht verzichten wollen. Sie finden mit Cholo eine recht gelungene Mischung. (gn)





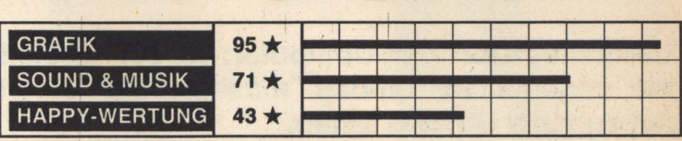
Defender of the Crown

Als wackerer Ritter zu Robin Hoods Zeiten kämpfen Sie um Einigkeit im Königreich.

Der Kampf zwischen Sachsen und Normannen erschüttert Großbritannien im Mittelalter, das nach dem Tod des Königs führungslos ist. Sechs Kriegsführer versuchen, das Land unter ihre Kontrolle zu bekommen. Jetzt ist die Zeit für einen echten Helden gekommen, der das Land einigen kann. Als Kriegsherr müssen Sie versuchen, sich die Besitztümer der fünf anderen Stämme einzuverleiben und Herrscher über das ganze Land zu werden. »Defender of the Crown« ist ein Strategie-Spiel, bei dem es in erster Linie um den Gewinn von Ländereien geht. Zu Beginn dürfen Sie sich für eine von vier Spielfiguren entscheiden. Jeder der edlen Herren hat seine Stärken und Schwächen.

Sie beginnen mit einem Stück Land und einer Burg. Letztere sollten Sie während des gesamten Spiels gut hüten, denn wenn ein Angreifer Ihre Burg erobert, haben Sie verloren. Je mehr Land Sie besitzen, desto mehr Steuergelder fließen pro Spielrunde in Ihr Staatssäckel. Von den Einnahmen sollte man schleunigst Soldaten, Ritter und Katapulte kaufen. Das militärische Reservoire wird wiederum gesplittet: Ein Teil bleibt zu Hause und hütet die heimische Burg, während die restliche Armee sich in feindliche Gebiete wagt. Um sowohl die Staatskasse als auch Ihr Ansehen bei der Armee aufzupolieren, können Sie einen Raubzug wagen und bei Nacht und Nebel eine gegnerische Burg überfallen, um Gold zu klauen. Jetzt kommt auch etwas Action ins Spiel: Per Maus können Sie mit dem Schwert wirbeln, und mit etwas Übung dürfte es keine Schwierigkeit sein, die feindlichen Recken zu besiegen.

Die Romantik kommt auch nicht zu kurz: Diese schäbigen Normannen entführen hin und wieder eine Prinzessin. Sie haben die Wahl, das liebliche Wesen in einem normannischen Kerker versauern zu lassen oder ihr zu Hilfe zu eilen. Wenn die Befreiungsaktion klappt (hier werden wieder die Schwerter geschwungen), wird man mit einer romantischen Kaminfeuer-Szene belohnt und der wackere Sachsen-Kriegsherr kommt unter die Haube! (hl)



GRAFIK	95 ★
SOUND & MUSIK	71 ★
HAPPY-WERTUNG	43 ★

Amiga (C64, Atari ST, MS-DOS, Macintosh)
Cinemaware/Mindscape
89 Mark (Diskette)



Viel Licht, viel Schatten: Defender of the Crown hat die beste Grafik, die ich bisher auf einem Heimcomputer gesehen habe. Dazu kommen einige starke Musikstücke und eine interessante Rahmenhandlung. Aber das Spiel selber... Oh weh, da sieht es duster aus. Anfangs macht die Mischung aus Strategie und etwas Action viel Spaß, aber man gewinnt das Spiel leicht, was die Motivation schlagartig abflauen läßt. Lediglich die Turnier-Duelle sind kaum zu meistern: Mit schöner Regelmäßigkeit wurde ich von diversen Lordschaften aus dem Sattel gehoben. Man kann auch nur allein gegen den Computer spielen.

Es lohnt sich allerdings fast schon, das Programm als Grafik-Demo zu kaufen. Was hier auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann man ruhigen Gewissens als Computer-Kunst bezeichnen. Egal, ob Sie sich beim Mondlicht ein Duell in einer Normannen-Burg liefern (Kling, Klong!) oder mit der geretteten Prinzessin am Kaminfeuer flirten (Knister!) – die Grafik-Power des Amiga wird voll ausgenutzt. Insofern darf man die angekündigten Versionen für andere Computer mit etwas Skepsis erwarten. (hl)



Defender of the Crown demonstriert eindrucksvoll, was im Amiga steckt. Die Bilder und die Animation der Figuren gehören zum Besten, was ich bislang gesehen habe. Besonders bei der Liebesszene vor dem Kamin mit dem dezenten Wegblenden wurde mir ganz warm ums Herz. Der starke Ritter, die holde Maid, das prasselnde Feuer – das ist Romantik, wie sie im Buche steht...

Phasenweise erinnert mich das Programm mehr an einen Zeichentrickfilm als an ein Spiel. Daran ist aber nicht nur die Grafik schuld, sondern auch das Spiel selbst, das man mit der Lupe suchen kann. Das Verschieben der Armeen als taktisches Element ist nicht sonderlich unterhaltsam. Trotzdem steckt hier einiges an Überlegung drin. Die drei Action-Sequenzen langweilen nach dem anfänglichen Staunen, denn sie sind spielerisch auf sehr niedrigem Niveau. Besonders das Zertrümmern der Burgmauer halte ich für verschwendeten Speicherplatz.

Cinemaware will zwar Spiele schreiben, die wie ein Kinofilm anmuten, doch man sollte den Spieler nicht ganz so sehr zur Untätigkeit verdammen wie bei Defender of the Crown. (gn)



Sinbad

GRAFIK	65 ★	
SOUND & MUSIK	80 ★	
HAPPY-WERTUNG	57 ★	

Abenteuer-Kino per Computer: In der Gestalt des legendären Sinbad müssen Sie einen verzauberten Kalifen retten.

Amiga
Cinemaware/Mindscape
89 Mark (Diskette)

Cinemaware hat wieder zugeschlagen: Das Programmier-Team, das seine Computerspiele als »interaktive Kinofilme« bezeichnet, legt nunmehr sein viertes Werk vor.

»Sinbad and the Throne of the Falcon« nennt sich das neueste Spiel in voller, monumentaler Länge. Sie schlüpfen hier in die Rolle von Sinbad, dem Seefahrer.

Die wunderschön ausgeklügelte Hintergrundgeschichte ist vom Feinsten: Der alte Kalif von Damaron denkt langsam ans Aufhören und will die Regentschaft über das Königreich seinem Lieblingssohn Harun übertragen. Doch bevor dies geschieht, verwandelt ein böser Zauber den Kalifen in einen Falken. Gelingt es nicht, innerhalb eines bestimmten Zeitraums vier magische Dinge zu besorgen, kann er nie wieder zurückverwandelt werden.

In bester »Dallas«-Manier wird nun fleißig intrigiert. Da gibt es böse Leute, denen es gerade recht wäre, wenn der brave Lieblingssohn nicht zum neuen Kalifen ernannt werden könnte. Der abtrünnige Bruder darf da ebensowenig fehlen wie die zwielichtige Ex-Frau. Sinbad ist natürlich auf der Seite der Guten und zieht los, um die vier Gegenstände zu finden, die aus Zufall über das Königreich verstreut sind.

Das Spiel ist ein munterer Mix aus so ziemlich allen Genres. Durch Dialoge mit anderen Spielfiguren kann man viele wichtige Hinweise erhalten. In einem Taktik-Teil muß man auf einer Landkarte die eigenen Armeen richtig plazieren, um die Hauptstadt vor den Heeren der Angreifer zu schützen. Vor allem kreuzt Sindbad aber über die Meere, um auf seiner Suche alle möglichen Städte abzuklappern. Hier können verschiedene Ereignisse eintreten, die dann ein Geschicklichkeits-Zwischenspiel einleiten. Mal muß Sindbad gegen ein Skelett fechten, ein Erdbeben überstehen, ein Vogelmonster mit einem Pfeil erlegen oder gar einen ausgewachsenen Zyklopen besiegen. Es gibt sogar einen hilfreichen Flaschengeist, der drei Wünsche erfüllt.

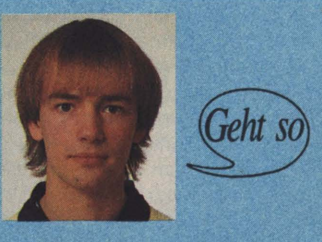
Unser Held hat nur ein Bildschirmleben zu verlieren. Segnet Sindbad das Zeitliche, erfährt man anhand eines Punktwerts zwischen 1 und 100, wie tapfer er sich geschlagen hat. (hl)



Was die Programmierer hier zusammengepackt haben, ist das reinste Feuerwerk: fast zwei Megabyte mit verschiedenen Spielelementen, zahlreichen Grafiken, sehr guten Musikstücken und einer packenden Story. Leider ist Sinbad letztendlich nur ein durchschnittliches Programm. Die zahlreichen Mini-Spiele sind allesamt recht lasche Geschicklichkeits-Tests.

Die Grafik ist streckenweise sehr enttäuschend. Neben gut gelungenen Passagen (wie die Weltkarte, die man sich durch eine Lupe betrachten kann) gibt es mittlere Katastrophen, die schlecht gezeichnet und holprig animiert sind. Insofern kann Sinbad »Defender of the Crown« nicht das Wasser reichen, bietet spielerisch aber mehr Abwechslung.

Sinbad macht eine Zeitlang garantiert viel Spaß, kann aber relativ leicht gelöst werden. Obwohl alle vier Gegenstände bei jedem Spiel neu verteilt sind, läßt die Motivation bald spürbar nach. Sinbad ist aber durchaus richtungsweisend, denn es deutet an, was für ungewöhnliche Spiel-Konzepte auf einem Computer wie dem Amiga verwirklicht werden können. (hl)



Die Spiele von Cinemaware bereiten mir immer größeres Kopfzerbrechen, wenn ich sie beurteilen soll. Der erste Eindruck ist stets hervorragend, obwohl man nach den ersten beiden Programmen schon ein wenig verwöhnt ist. Da fallen die grobgerasterten Vergrößerungen sehr unangenehm auf, die bei Sinbad mitunter auftauchen. Im Kino würde ich in einem solchen Fall auf eine unscharfe Einstellung tippen.

»Nach dem Vorspann beginnt dann die Suche nach dem Spiel«, dachte ich mir beim ersten Laden, doch die Programmierer haben sich wesentlich mehr einfallen lassen als bei den anderen beiden Titeln. Ich halte Sindbad insgesamt für ein ganz nettes Spiel. Es gibt genügend verschiedene Situationen. Was mir aber noch immer nicht gefällt, ist die Aneinanderreihung von völlig verschiedenen Elementen, die keine klare Linie erkennen lassen. Man darf sich um das wenig gelungene Taktik-Spiel kümmern, um die Welt segeln, Städte besuchen und mit Leuten sprechen. Doch die einzelnen Elemente passen nicht so recht zusammen, so daß die Motivation im Lauf der Zeit immer mehr abnimmt. (gn)



Die neue Happy-Computer im Juni

Großer herausnehmbarer Spiele-Sonderteil
Viele neue Spieletests und Tips, mit den aktuellsten Trends vom Spiele-Markt und der Umsetzung von Spielen für verschiedene Computertypen mit Kurztests.

Das Listing des Monats für den C64
Action im Weltraum. In »Asteroids 64« steuert Ihr Raumschiff durch einen gefährlichen Asteroidengürtel.

Bunte Bilder, gute Grafik
Dem Künstler in Sachen Grafik-Animation über die Schulter geschaut, mit vielen Tips für das Erstellen eigener Computerbilder.

Zubehör für alle Fälle
Welches Zubehör braucht man? Was gibt es überhaupt alles? Eine große Übersicht schafft Klarheit.

Amiga von innen
Ausführlicher Amiga-Einsteiger-Kurs, der in die Benutzeroberfläche des CLI einweist.

CPC: Scanner
Kleine Scannerschaltung mit großer Wirkung überträgt mit Hilfe eines Programms jede Vorlage auf den Computerbildschirm.

HAPPY-COMPUTER

Ab 11.5.1987 im Zeitschriftenhandel

Gutschein

FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR VON HAPPY-COMPUTER

JA, ich möchte »Happy-Computer« kennenlernen.
Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »Happy-Computer« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte »Happy-Computer« dann regelmäßig frei Haus per Post und bezahle pro Jahr nur DM 66,— statt DM 72,— Einzelverkaufspreis (Ausland auf Anfrage).

Vorname, Name

Straße PLZ, Ort

Datum 1. Unterschrift

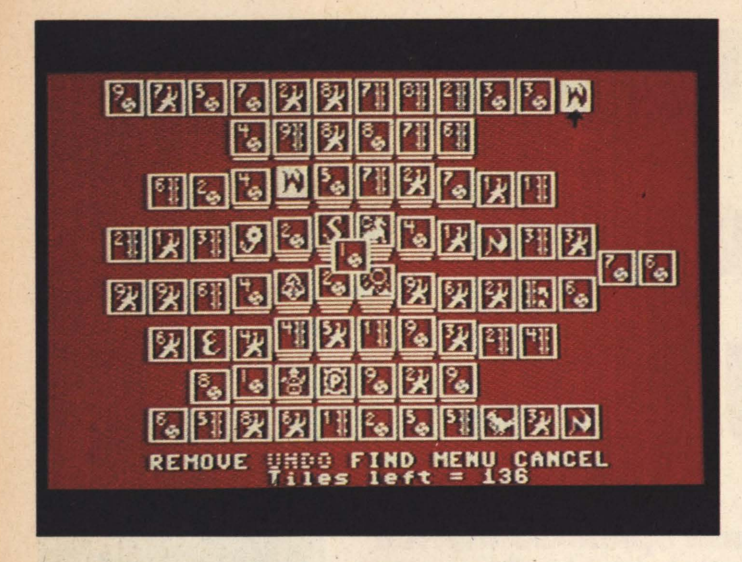
Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum 2. Unterschrift

Gutschein ausfüllen, ausschneiden, in ein Kuvert stecken und absenden an:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar

HCS17

Fordern Sie mit nebenstehendem Gutschein ein kostenloses Probeheft an. Lernen Sie »Happy-Computer«, das große Heimcomputer-Magazin, völlig unverbindlich kennen.



Shanghai

Die raffinierte Computer-Version eines chinesischen Brettspiels sorgt für Furore.

Wertung	Sterne
GRAFIK	88 ★
SOUND & MUSIK	30 ★
HAPPY-WERTUNG	94 ★

Amiga (C64, Atari ST, MS-DOS, Macintosh)
Activision
59 bis 79 Mark (Diskette)

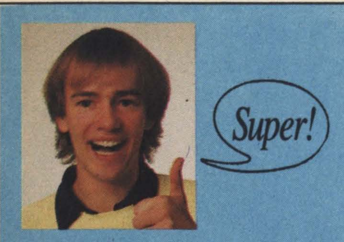
Die alten Chinesen waren bekanntlich sehr weise Leute. Einen großen Anteil an ihrer Weisheit hatten wohl auch ihre Denkspiele, wie zum Beispiel Go, die inzwischen auch in Europa recht verbreitet sind.

Die Regeln von Shanghai sind relativ einfach. Es gibt 144 Spielsteine, die mit verschiedenen Symbolen und Zahlen versehen sind. Diese werden zu einer kunstvollen Pyramide aufgestapelt. Man darf vom Stapel immer zwei gleiche Steine herausziehen, wenn sie rechts oder links freiliegen. Durch das Wegnehmen werden dann die Steine, die vorher verdeckt waren, sichtbar. Ziel ist es, alle Steine abzuräumen. Hat man das geschafft, erscheint zur Belohnung der Drache. Was damit gemeint ist, muß man erlebt haben: Die Amiga-Version bietet einen schönen grafischen Gag.

Eine Schwierigkeit bei Shanghai ist die Fülle an Spielsteinen. Man muß sich an viele Symbole, Zahlen und Farben erinnern, so daß man manchmal minutenlang vor dem Bildschirm sitzt, ohne eine Kombination zu finden. Man glaubt dann festzusitzen, obwohl es noch ein paar Möglichkeiten gibt. Nach einigen Versuchen findet man sich zusehends besser zurecht, was vielleicht die Verbesserung des Erinnerungsvermögens begründet.

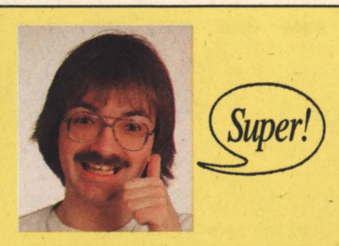
Man kann so später die Spannung steigern, indem man auf Zeit spielt. Man hat dann zwischen 5 und 20 Minuten Zeit, um alle Steine abzuräumen, sofern man sich nicht schon vorher den Lösungsweg verbaut. Aus dem geruhsamen Spiel zum Gedächtnistraining wird dann eine hektische Angelegenheit, weil ein Auge immer an der Uhr »klebt«. Die nächste Steigerung ist das Spielen mit zwei Kontrahenten, die unter Zeitdruck an demselben Aufbau knobeln. Jeder Spieler hat abwechselnd ein paar Sekunden Zeit, um ein Paar zu finden.

Die Umsetzung von Shanghai auf die verschiedenen Computer ist unterschiedlich gut gelungen. Es kommt besonders darauf an, daß man die Lage der Steine gut abschätzen kann. Man muß erkennen, ob zwei gleiche Symbole auf der gleichen Ebene sind oder das eine höher als das andere liegt. Davon hängt wie gesagt ab, ob man sie wegnehmen kann oder nicht. Vergleichen Sie doch mal den tollen 3D-Effekt bei der Amiga-Version (rechts) mit der Grafik auf dem C64 (links). (gn)



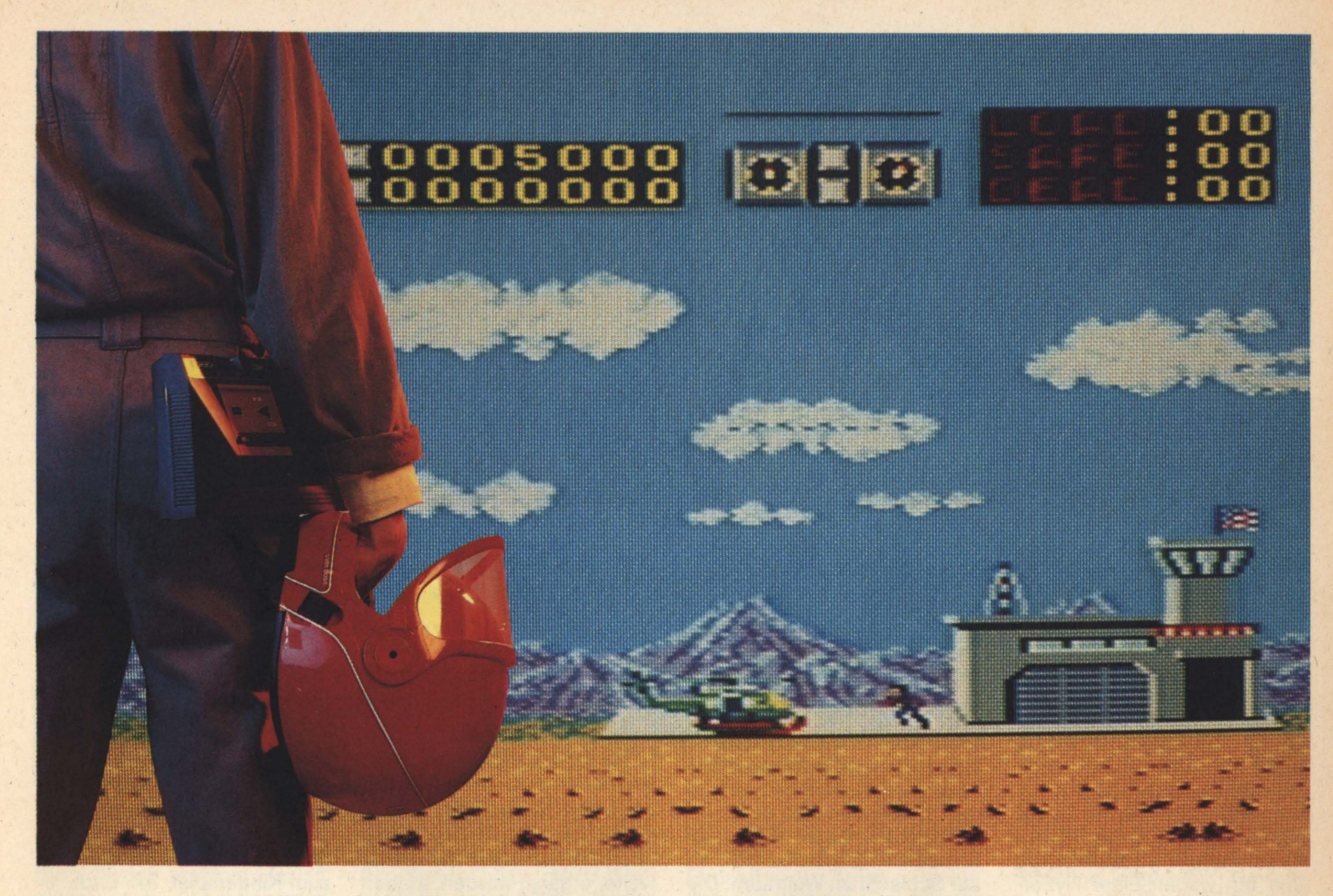
Der Bundesspieleminister warnt: Shanghai gefährdet Ihren Schlaf. Nehmen Sie sich diese Warnung zu Herzen, denn Shanghai kann sich zu einer regelrechten Sucht entwickeln. Unser erster Spiele-Abend mit diesem Programm endete um vier Uhr morgens. Von der Motivation her hätten wir noch Tage weiterspielen können, was wir nach etwas Schlaf auch getan haben. Das war aber keine kurze Periode der Begeisterung, sondern auch noch einige Monate später kann Shanghai noch die beste Arbeitsmoral untergraben und zu hemmungslosen Spielanfällen führen.

Wer von Shanghai nicht begeistert ist, sollte besser seinen Computer verkaufen oder sich auf Action-Spiele beschränken. Obwohl die Aufgabe relativ einfach klingt, ist das Spiel trotzdem fesselnd; besonders wenn man zu zweit mit 10 Sekunden Bedenkzeit spielt. Das ist spannender als eine Partie Poker in der Unterwelt. Für mich gehört dieses Programm zu den fünf besten Spielen überhaupt. Bedauerlicherweise sind die Umsetzungen unterschiedlich gut gelungen, doch die Amiga-Version schlägt alles, was es sonst an Spielen in dieser Art gibt. (gn)



Je simpler die Regeln, desto besser das Spiel – diese Regel aus Dr. Bobos Software-Labor trifft voll auf Shanghai zu. Das ungemein fesselnde Spielprinzip wurde sowohl mit einer fantastischen 3D-Grafik (Amiga-Version) als auch mit vielen interessanten Modi kombiniert. Letzteres ist ein Punkt, bei dem fast alle Spiele Schwächen zeigen. Doch Shanghai bietet Abwechslung total: Sowohl allein ohne Zeitlimit als auch im Tournament-Modus (bei dem sogar eine High Score-Liste gespeichert wird) und vor allem im Wettkampf zu zweit wird die Pärchensuche auf dem Bildschirm zur Spiele-Droge. Dadurch, daß bei jedem neuen Spielfeld alle Steine per Zufall neu gesetzt werden, wird Shanghai nie langweilig.

Die anderen Umsetzungen leiden alle unter schlechterer grafischer Gestaltung, was zum Beispiel beim Atari ST eigentlich gar nicht nötig gewesen wäre. Auf dem Amiga ist Shanghai für mich eines der besten Spiele überhaupt und gehört eigentlich in jede Software-Sammlung. Selbst wenn Sie kein typischer Spiele-Fan sind, werden Sie nicht vor dem Shanghai-Fieber sicher sein. (hl)



Videospiele

Totgesagte leben länger: Die Videospiele kehren zurück! Viele unserer Leser, die heute einen Heimcomputer besitzen, werden sich noch gut an die Videospiel-Ära erinnern. Ende der 70er und Anfang der 80er Jahre, als Heimcomputer vor allem wegen ihrer saftigen Preise noch ein Schattendasein führten, waren Videospiel-Konsolen die großen Renner. Atari verdankte seinen 2600-Systemen den Aufstieg zu einem Welt-Konzern. Im Schatten des Marktführers tummelten sich noch die Konsolen von Colecovision, Vectrex und Intellivision (Insider erinnern sich noch an das seinerzeit konkurrenzlose Fußballspiel).

Dann wurden die Heimcomputer besser und preiswerter. Außerdem waren die Spiel-Talente der neuen Modelle besser als die der Videospiel-Konsolen. Bis auf das Atari 2600 starben alle Systeme weg wie die Fliegen. Doch jetzt könnte sich das Blatt wieder wenden: Mit dem Sega Master System wird wieder eine neue Konsole auf dem deutschen Markt angeboten.

Der Name Sega dürfte Besuchern von Spielhallen geläufig sein. Die Japaner haben nämlich eine ganze Reihe erfolgreicher Automaten von »Zaxxon« bis »Space Harrier« entwickelt und sich so einen guten Namen bei Action-Fans gemacht. Das sogenannte Master System ist Segas erster Versuch, im Videospiel-Geschäft mitzumischen. Die Konsole hält, was der Name verspricht. Dank einer Palette von 64 Farben kommt echte Spielhallen-Atmosphäre auf.

Das Master System verarbeitet zwei Datenträger. Neben den Mega Cartridges (Preis: 79 Mark) gibt es auch die sogenannten Sega Cards (Preis: 69 Mark), scheckkartengroße Datenträger, deren Speicherplatz geringer ist.

In erster Linie setzt Sega natürlich seine Spielautomaten für das Master System um. Unabhängige Softwarefirmen haben aber bereits ihr Interesse an dem Gerät bekundet.

In den nächsten Wochen und Monaten soll sich einiges rund um das Sega Master System tun. Winrich Derlien, Marketing-Leiter bei Segas deutschem Partner Ariolasoft, verriet uns am Telefon einige interessante Neuigkeiten.

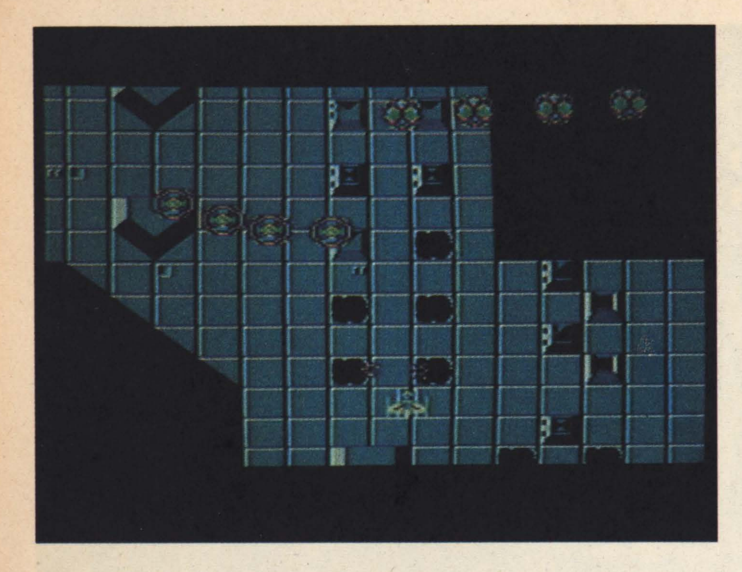
Unter den Spielen, die als nächstes erscheinen sollen, befinden sich viele Umsetzungen von prominenten Sega-Spielautomaten. So zum Beispiel das 3D-Motorradrennen »Enduro Racer«, das Action-Spiel »Space Harrier«, der Geschicklichkeits-Test »Wonderboy«, das Simultan-Spiel »Quartet« und »Bank Panic«, das offensichtliche Vorbild für »West Bank«, das wir in der Rubrik Billig-Spiele testeten. Außerdem sollen »Alex Kid«, »The Ninja«, »Spy vs. Spy« und »Rocky« erscheinen.

Aufgrund der regen Nachfrage gibt es jetzt einen Joystick für das Master System, der zwei Feuerknöpfe hat. Damit kann man ihn anstelle des umstrittenen Sega Pads zur Steuerung aller Programme verwenden. Preis: unter 50 Mark. Außerdem wird eine sehr gute 3D-Brille erscheinen, die zusammen mit einem speziellen Spiel verkauft werden wird. Weitere 3D-Programme sollen folgen.

Das Sega Master System war der einzige Vertreter der neuen Generation von Videospielen, der zu Redaktionsschluß in Deutschland erhältlich war. Im Laufe des Jahres will Atari sein neues System 7800 auf den deutschen Markt bringen, das zusammen mit einem Joystick unter 200 Mark kosten soll. Es ist kompatibel zum guten alten Atari 2600 und in den USA sind bereits mehrere attraktive Spiele für das 7800 erhältlich.

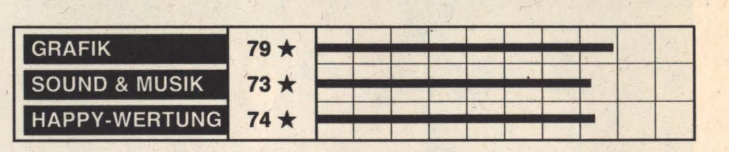
Dritter im Bunde könnte Nintendo werden. Das Videospiel der japanischen Firma hat ähnliche Qualitäten wie das Sega Master System und ist in Japan Marktführer. Es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis Nintendo sich den deutschen Markt vornimmt.

In diesem Sonderheft bestreitet Sega allein den Videospiel-Teil, was sich aber bis zum nächsten Mal schlagartig ändern kann. Man darf gespannt sein, welche Systeme sich bis zum Jahresende dazugesellen werden. (hl)



Astro Warrior

Wenn die Außerirdischen angreifen, muß sich ein wagemutiger Pilot ihnen entgegenstellen.



GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	73 ★
HAPPY-WERTUNG	74 ★

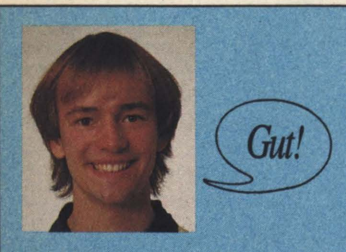
Master-System
Sega
79 Mark (Mega Cartridge)

Die Erde ist bekanntlich der friedfertigste Planet im Universum, doch überall im All lauern böse Kreaturen und Völker, die nur darauf warten, unseren blauen Planeten zu erobern, zu atomisieren oder ihn wegen einer Hyperraum-Umgehungsstraße in kleine Erdklumpen zu zerlegen. Auch bei »Astro Warrior« hat sich wieder so eine aggressive Rasse in einem Mega-Cartridge versammelt, um Ihnen die Hölle, pardon das Vakuum heiß zu machen. Warum, wo, wie und weshalb ist hier völlig unerheblich, denn bekanntlich spielt das bei Action-Spielen keine Rolle.

Als Mann der Tat stürzen Sie sich in Ihr Raumschiff, das den sinnreichen Namen »The Brave Man« trägt, und machen sich allein auf den Weg, um die fiesen Außerirdischen zu verjagen. Die lassen sich durch Ihr Auftauchen aber nicht abschrecken und so kommt es zur Schlacht im Weltraum. Die Feinde bieten alles auf, was Rang und Namen hat, und so schwirren die sonderlichsten Figuren und Zeichen durch den Bildschirm, der unablässig von oben nach unten scrollt. Nachdem die ersten Wachen passiert sind, kommt eine Raumstation, auf der man soviel wie möglich demolieren muß. Je erfolgreicher man dabei ist, desto eher erhält man Zusatzwaffen und Extrafunktionen, zum Beispiel einen besseren Antrieb. Die neuen Teile, die nach einem einfachen Baukastenprinzip immer weiter ergänzt werden, treiben einfach so im Raum und müssen aufgesammelt werden.

Interessant sind die neuen Waffen, denn mit einem Doppel- und Dreifachschuß kann man sich wesentlich besser gegen die anstürmenden Feinde verteidigen. Besonders wirkungsvoll sind die Laserschüsse, mit denen gleich ganze Reihen von Raumschiffen ein Loch in die Außenhaut gebrannt bekommen. Spätestens wenn man dann noch schießende Begleitschiffe hat, die ebenfalls mit Lasern ausgestattet sind, wird der Flug zum Kinderspiel. Am Ende jedes Spielabschnitts steht ein böser Herrscher des Imperiums, der Ihnen mit seinem Super-Raumschiff entgegentritt. Wenn Sie ihn besiegt haben, kommen Sie in den nächsten Level.

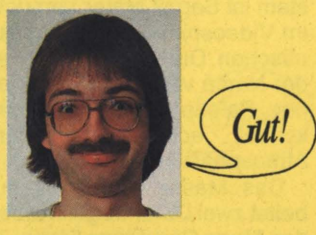
Als kostenlose Zugabe befindet sich übrigens ein zweites Programm auf dem Cartridge. »Pit-Pot« ist ein Geschicklichkeits-Spiel, bei dem Sie eine liebliche Prinzessin retten müssen. (gn)



Gut!

Action ist ja nicht unbedingt mein Fall, doch bei Astro Warrior mache ich schon gerne mal eine Pause, um ein Spiel zu wagen. Daran haben die Zusatzwaffen einen großen Anteil, denn sie sind das Salz in der Spiele-Suppe. Es macht Spaß, sich Stück für Stück ein besser ausgestattetes Raumschiff zu erschießen, bis es die Arbeit fast von selbst erledigt. Ohne die Zusätze hat man bei den Über-Raumschiffen am Ende allerdings keine Chance, weil sie mit Bomben nur so um sich werfen. Ohne Laser habe ich es nur ein paarmal geschafft.

Aber auch die Grafik ist nicht von schlechten Eltern, beziehungsweise von schlechten Programmierern. Man muß ihnen eine Menge Kreativität zugestehen. Auch die Raumschiffe wirken stilecht, obwohl ich auf die Dauer feinere Strukturen vermisse. Alles wirkt auf mich etwas grobschlächtig. Da ich gerade von Schlacht schreibe: Das Bildschirmgetümmel wird mit zunehmender Zeit sehr anspruchsvoll, weil Massen von Raumschiffen, Objekten und Schüssen kreuz und quer durch das Bild jagen, so daß ich oft nicht mehr wußte, welcher der vielen bunten Punkte mein Schiff ist. (gn)

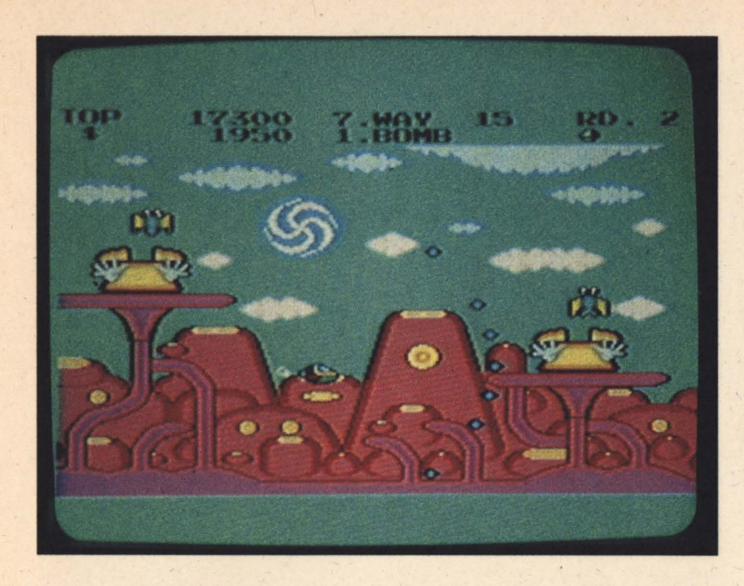


Gut!

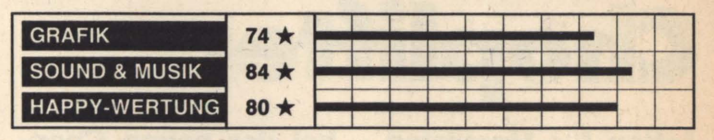
Ich würde mir gerne mal ein Experiment erlauben und das Master-System in eine Spielautomaten-Attrappe einbauen. Man füttere das gute Stück vorher mit dem Astro Warrior-Cartridge und stelle es dann in die nächste Spielhölle. Ich bin überzeugt, daß keiner erkennen würde, daß hier »nur« ein Videospiel-Programm und kein richtiger Automat läuft.

Die Grafik ist wirklich bemerkenswert. Die besonderen Stärken des Systems, nämlich Sprite-Vielfalt und Farbenpracht, werden gut ausgenutzt. Dazu gesellt sich ein Spielprinzip, das bei Automaten wie »Terra Cresta« abgeguckt ist. Was dabei herausgekommen ist, spielt sich sehr gut. Am Anfang ist Astro Warrior leicht, aber um in den dritten Level zu kommen, braucht man schon Übung.

Das Programm kann ich jedem eigentlich nur wärmstens empfehlen, denn auf dem Cartridge gibt es noch ein gutes Bonus-Spiel. Das Action-Adventure Pit-Pot ist grafisch zwar sehr dürftig ausgefallen, hat aber ein interessantes Spielprinzip und diverse Schwierigkeitsstufen. Für 79 Mark erhält man so gleich zwei Spiele, die eine ganze Weile bestens unterhalten. (hl)



Fantasy Zone



In dieser bonbonfarbenen Defender-Variante verbergen sich hinter niedlichen Sprites gefährliche intergalaktische Währungsdiebe.

Master System (Mega Cartridge)
Sega
79 Mark (Modul)

Es wird einmal, in ferner Zukunft, die »Fantasy Zone« geben. In dieser Zone tummeln sich alle friedlichen Wesen unseres Universums zur gemeinsamen Erbauung und Belustigung. Doch der hohe Freizeitwert der Fantasy Zone wird in Frage gestellt: Gemeine Schurken aus einer finsteren Ecke einer drittklassigen Galaxis wittern das große Geld und nisten sich in der Fantasy Zone ein.

Diese Jungs von den menonischen Planeten-Streitkräften haben Übles vor: Sie klauen sämtliches Geld aus den Galakto-Banken und versuchen so, die Wirtschaft des Universums zusammenbrechen zu lassen. Dieser Plan könnte sogar gelingen und so wäre die glorreiche Geschichte der »Space Guild«, die das Universum seit 6216 Jahren regiert, beendet.

Die Menoner haben die Fantasy Zone inzwischen schon in eine waffenstarrende Festung verwandelt, die allerdings immer noch den bonbonfarbenen Charakter hat.

Jetzt kann eigentlich nur noch ein echter Held das Universum retten. Sein Name ist Opa-Opa (Anmerkung der Redaktion: Fantasy Zone wurde in Japan programmiert. Dort muß der Name Opa-Opa eine sinnvolle Lautfolge sein, während er bei uns in der Redaktion nur Anlaß zu vielen dummen Witzen war, die wir hier nicht wiedergeben wollen). Opa-Opa macht sich sofort auf den Weg, die bösen Menoner zu vertreiben.

Dummerweise ist Opa-Opas Raumschiff nur mit dem Allernotwendigsten ausgerüstet. Ein kleiner Laser und zwei Mini-Flügel als Antrieb müssen reichen. Allerdings darf er sein Raumschiff mit neuen Waffen und Gegenständen ausrüsten – sofern er sie bezahlen kann. Glücklicherweise hat fast jeder Gegner, auf den Opa-Opa trifft, gestohlenes Geld dabei, das Opa-Opa nach der Vernichtung des Gegners einsammeln kann. Dieses Geld kann man dann im ab und zu auftauchenden »Shop« verjuxen.

Hat Opa-Opa alle gegnerischen Basen in einem Level vernichtet, muß er erst noch gegen einen besonders schweren Gegner antreten, bevor er in den nächsten Level aufsteigen darf. Beendet ist das Spiel, wenn Opa-Opa auch den achten Level überwunden hat, oder sein Raumschiff zerstört wurde. (bs)



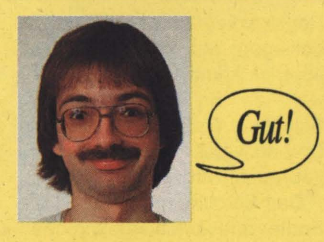
Fantasy Zone gehört zu den wenigen Spielen, deretwegen ich mir ein Master-System kaufen würde. Diese Defender-Variante sprüht nur so vor Spielwitz, Abwechslung und technischer Perfektion.

Stets kommen neue Gegner und neue Hintergrund-Grafiken. Die Bilder präsentieren sich in den schönsten Pastell- und Bonbonfarben und erwecken ein Gefühl von Niedlichkeit, das wunderbar im Kontrast zur Handlung des Spiels steht.

Die Musik von Fantasy Zone ist das Beste, was ich bisher auf dem Sega gehört habe. Toll komponiert und technisch einwandfrei ausgeführt, kann diese Musik mitreißen und sogar vom eigentlichen Spiel ablenken.

Mit den mitgelieferten Sega-Pads ist es fast unmöglich zu spielen, nur mit einem Joystick kommt man weiter. Leider haben handelsübliche Joysticks nicht den zweiten Feuerknopf, der auch bei Fantasy Zone benutzt wird, um Bomben zu schmeißen. Aber auch ohne Bomben kann man weit kommen.

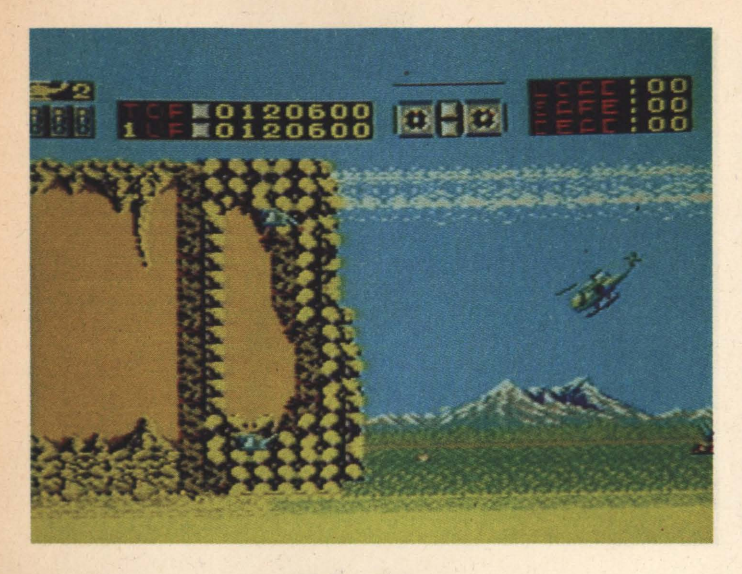
Fantasy Zone macht optisch den Eindruck eines Spiels für kleinere Kinder, ist in Wirklichkeit aber ein tolles Action-Spiel für Jugendliche und Erwachsene.(bs)

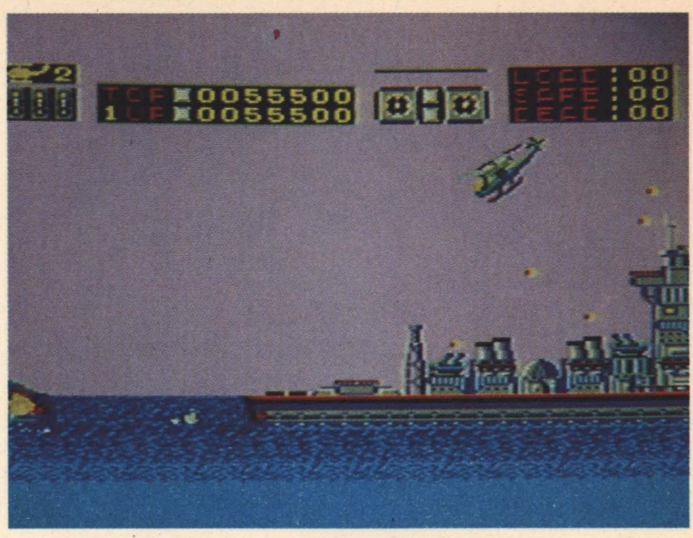


Und es geht doch: Action-Spiele müssen nicht unbedingt von ekligen Weltraum-Monstern und Nachwuchs-Rambos bevölkert sein. Man kann auch ein ausgesprochen niedliches Schießspiel wie Fantasy Zone programmieren, das alles, nur nicht brutal ist. Vor lauter ulkigen Sprites, witziger Musik und bonbonfarbenen Grafik-Orgien kann es einem aber auch fast schon zu viel werden. Gregor reagiert auf die diversen Rosa- und Lila-Anhäufungen zuweilen mit Schüttelfrost – nur gut, daß er hier keinen Kasten schreiben darf!

Aber mal ernsthaft: Spielerisch ist Fantasy Zone ganz schön gewieft gemacht. Neben Punkten kann man auch das liebe Kleingeld sammeln und sich davon Ausrüstungs-Gegenstände kaufen – eine clevere Idee. Viele Levels mit unterschiedlichen Hintergrundgrafiken und Gegnern garantieren eine langdauernde Spielmotivation.

Wer sich einen Gefallen tun will, spielt das Programm mit einem guten Joystick und läßt das wabblige Sega-Joypad lieber liegen. In diesem Punkt kann ich Boris nur zustimmen. (hl)





Choplifter

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	78 ★
HAPPY-WERTUNG	86 ★

Action für Moralisten – bei der neuen Choplifter-Version wird nur geballert, um gefangene Geiseln zu retten.

Master-System
Sega
79 Mark (Mega Cartridge)

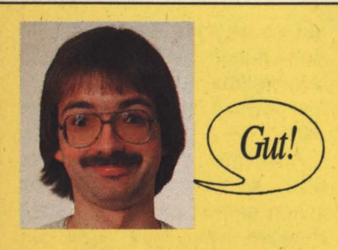
Choplifter, Choplifter... Da war doch was...?«. Bei manchem Leser wird es angesichts der Überschrift den großen »Aha«-Effekt gegeben haben. »Choplifter« gab es tatsächlich schon einmal! Das Action-Spiel wurde bereits vor vier Jahren für mehrere Heimcomputer von Broderbund Software veröffentlicht. Der japanische Automatenhersteller Sega kaufte eine Lizenz von Broderbund, um von dem Programm eine Version für die Spielhallen zu schreiben. Diese Adaption wurde natürlich grafisch ordentlich aufgemotzt und hatte mit dem Original nur noch Handlung und Namen gemeinsam. Just von dieser Automatenversion (und nicht vom Heimcomputer-Original) hat Sega nun eine Version für sein Videospiel Master-System gemacht.

Schreiten wir zur kernigen Hintergrundgeschichte: Eine fiese Militärmacht hat 64 unschuldige Zivilisten entführt und in vier Gefangenenlager eingesperrt. Ein bewaffneter Hawk-Z-Hubschrauber steht bereit, um die Leute zu befreien, und nur ein strammer Pilot wie Sie kann diese Mission in Angriff nehmen.

Sie müssen von Ihrer Heimatbasis aus ins feindliche Gebiet fliegen, die vier Gefangenenlager aufschießen, landen, um die Zivilisten aufzunehmen und zur Basis zurückkehren. Der Gegner macht es Ihnen natürlich nicht allzu leicht. Ihr Hubschrauber wird nicht nur in der Luft von Düsenjägern angegriffen, sondern auch von Bodengeschützen aus beschossen. Wenn Sie landen, um die Gefangenen zu retten, taucht sogar ein schießwütiger Panzer auf.

Wenn Sie mindestens 40 Geiseln heil zur Heimatbasis gebracht haben, erreichen Sie den zweiten Level. Auch hier müssen 64 Personen gerettet werden, doch spielt sich das Geschehen diesmal auf hoher See ab. Flugzeugträger und U-Boote machen die Gegend unsicher und natürlich wird alles ein ordentliches Stück schwieriger als beim ersten Level. Wer auch diese Hürde meistert, erreicht die dritte Spielstufe. Diesmal müssen Sie die Geiseln aus einer gigantischen Höhle retten.

Sobald 25 der insgesamt 64 Geiseln umgekommen sind, wird das Spiel abgebrochen. Schließlich wurden Sie als Lebensretter und nicht als Rambo-Verschnitt engagiert... (hl)

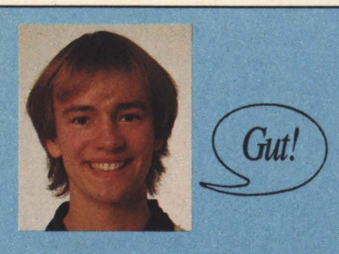


Liebhaber von Action-Spielen, aufgepaßt! Die Jungs von Sega haben aus dem Ur-Oldie Choplifter ein rassiges Action-Spiel mit klasse Grafik gemacht – die reinste Software-Frischzellenkur. Das Programm sorgt für spannende Unterhaltung und gehört zu den absoluten Spitzenspielen für das Master-System.

Die Steuerung des Hubschraubers ist stark gewöhnungsbedürftig, was in erster Linie an den merkwürdigen Reglern liegt, die der Konsole beiliegen. Mit einem normalen Joystick kommt man nicht sehr weit, da ein Feuerknopf zum Schießen und der zweite zum Drehen des Hubschraubers gebraucht wird.

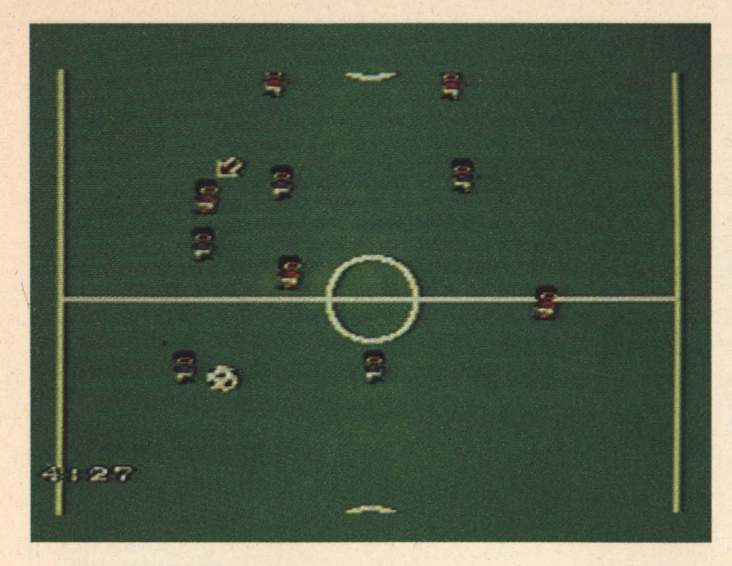
Das Scrolling ist flott und die Sprites allesamt ausgesprochen lecker. Die drei Levels bieten farbenprächtige Hintergrundgrafiken und unterscheiden sich auch spielerisch etwas voneinander.

Mit der alten Heimcomputer-Version hat dieser Choplifter wenig zu tun. Die Cartridge bietet eine hervorragende Version des Spielautomaten und die Motivation ist durch die drei umfangreichen Levels geschickt hochgeschraubt worden. Das Programm kann ich allen Master-System-Besitzer empfehlen. (hl)



Choplifter ist ein guter alter Bekannter, der mich schon seit meinen Kindertagen auf dem C64 begleitet. Auf der Sega-Konsole hat er mich besonders beeindruckt, denn die Grafik ist detailliert und spart nicht an Farben. Das Scrolling ist vom Allerfeinsten und über die Geschwindigkeit kann man wirklich nicht klagen. Beim Choplifter fühle ich mich in eine Spielhalle versetzt, denn so exzellente Grafik sieht man wirklich nicht alle Tage.

So weit ist also alles in Butter, die idealen Zutaten für ein rassiges Action-Spiel liegen bereit und die Ballerfans brechen in Hochrufe aus und liegen sich vor Freude in den Armen. Ich würde gerne mit einstimmen, wenn da nicht das weiterhin etwas eintönige Spiel wäre, denn immer nur zu schießen, auszuweichen und Leute aufzusammeln befriedigt mich nur bedingt, denn es fehlt das taktische Moment. Trotz der enormen Schwierigkeiten kann mich Choplifter nicht unbedingt mitreißen. Ihm fehlt das »Flair«, welches ein gutes Action-Spiel ausmacht. Handwerkliche Perfektion reicht da nicht, weil gute Grafik und hohe Anforderungen an die Reflexe des Spielers noch kein gutes Spiel machen. (gn)



Great Soccer

GRAFIK	38 ★	
SOUND & MUSIK	43 ★	
HAPPY-WERTUNG	45 ★	

Master System
Sega
69 Mark (Sega Card)

Heute im Stadion: Das heißersehnte Fußballspiel für das Master System. Wir haben nachgespielt, ob Great Soccer wirklich so großartig ist.

Ja, meine Damen und Herren, da laufen die Spieler auch schon auf das Feld und machen sich zum Anstoß bereit. Zwei mal fünf Minuten wird das Match dauern, eine typische »Great Soccer«-Spielzeit, die nicht verändert werden kann. Immerhin darf man sich einen von drei unterschiedlich starken Computergegnern wählen oder gegen einen menschlichen Partner antreten.

Und jetzt hat die Partie begonnen! Ein Spieler im roten Trikot dribbelt, daß es nur so eine Lust ist. Den einen Gegenspieler läßt er stehen, den anderen umkurvt er auch... und ist plötzlich den Ball los. Wie konnte das geschehen? Nun, die verteidigende Mannschaft muß sich nicht auf bloßes Abwarten beschränken. Durch Feuerknopfdruck kann ein eigener Abwehrspieler dem Gegner den Ball abjagen. Der Verteidiger grätscht bundesligareif (und ohne Fouls) in den Ball hinein und erobert so das Leder zurück.

Doch jetzt geht ein Raunen durchs Stadion. Ein blauer Spieler hat sich durchgekämpft und ist bereit zum Torschuß. Mit dem linken Feuerknopf schießt man kurz und wuchtig, mit dem rechten hoch und sehr weit. Diese Technik läßt sich auch anwenden, um einen Paß zu schlagen. Der Spieler schießt und kann sogar unmittelbar nach dem Schuß die Flugrichtung des Balls beeinflussen. Ein Pfeil im Tor zeigt an, wo das Leder gerade hinfliegt. Der Torwart ist für solche Hilfestellungen natürlich auch recht dankbar. Die schärfsten Schüsse gelingen, wenn man beim Knopfdruck zusätzlich nach vorne steuert.

Während des gesamten Spiels wird der Bildschirm immer nach oben oder unten gescrollt, weil nur etwa knapp die Hälfte des Platzes auf einmal angezeigt werden kann. Standardregeln wie Eckball, Einwurf und sogar eine Art Abseits werden berücksichtigt.

Steht eine Partie nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden, können Sie wählen, wie die Entscheidung fallen soll: Entweder durch den vom Eishockey bekannten »Sudden Death« (wer das nächste Tor schießt, gewinnt) oder in WM- und Pokal-Manier durch Elfmeterschießen. Das spannende Elfmeterschießen ist wie in Wirklichkeit eine Mischung aus Geschick, Glück und kühler Berechnung. (hl)

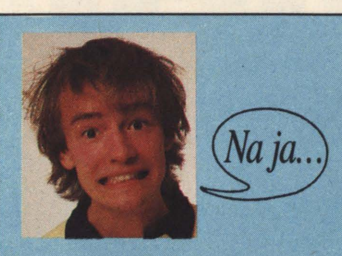


Das ist wohl eindeutig das Spiel der verschenkten Chancen. Was hätte Great Soccer doch für ein prächtiges Programm werden können, wenn man sich das spieltechnisch hervorragende »International Soccer« vom C64 als Vorbild genommen und das ganze durch die Farbenpracht des Master Systems aufgepeppt hätte.

Ein echter Fußball-Fan kann in schwere Depressionen verfallen, wenn er sich das traurige Resultat ansieht. Da nerven Kleinigkeiten wie die permanent während des Spiels vor sich hindudelnde Musik, die natürlich nicht abgeschaltet werden kann. Die Fuzzi-Grafik der kleinen Spieler ist vielleicht für einen Lacher gut, bei einer Fußball-Simulation aber völlig fehl am Platz.

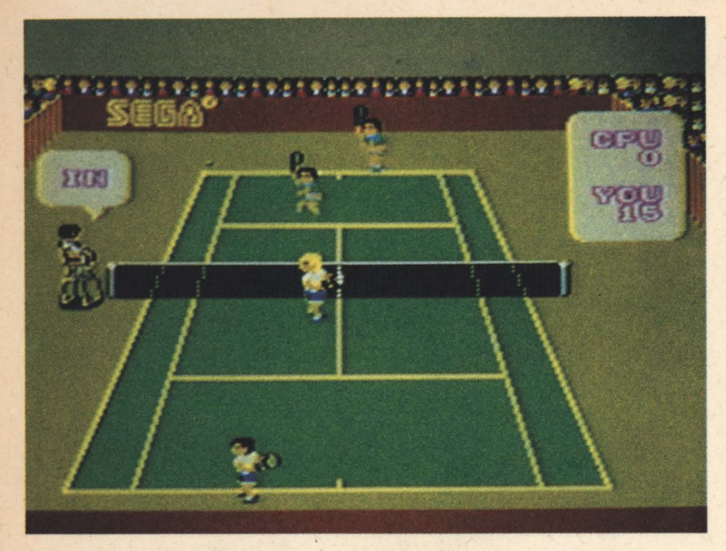
Ein Pluspunkt für die Einhaltung der wichtigsten Regeln (das Elfmeterschießen ist toll), aber im Gegenzug zwei Minuspunkte für die mäßige Flexibilität des Programms.

Leider gibt es für Fußballbegeisterte Sega-Besitzer momentan keine Alternative zu diesem Programm. Mir als Anhänger dieser Sportart wäre das schlappe Spiel aber trotzdem nicht unbedingt 69 Mark wert. (hl)



Great Soccer gehört zu den schwächsten Sega-Spielen, die ich bislang erlebt habe. Ich bin von den Programmen dieses Videospiels eigentlich excellente Grafik und eine ausgefeilte Steuerung gewohnt, die die Möglichkeiten des Systems ausschöpfen. Bei Soccer scheinen die Programmierer keine rechte Lust gehabt zu haben. Als wir das Spiel in der Redaktion erhielten, war ich zunächst sogar ein wenig euphorisch. Ich glaubte endlich ein besseres Fußballspiel als »International Soccer« auf dem C64 zu bekommen.

Was dann folgte, war ein mittleres Trauerspiel in zwei Halbzeiten. Mit jeder Spielminute wurde mein Gesicht länger. Statt flott animierte Spieler, die in bester Beckenbauer-Manier über den Platz flitzen und richtige Pässe schlagen, sahen meine verwunderten Augen auf kleine knubblige Figuren, die einem drittklassigen Tischfußballspiel entlaufen schienen. Die Vogelperspektive ist nun wirklich eine der unglücklichsten Lösungen, die ich bislang erlebt habe. Was sich dann auf dem Spielfeld entwickelte war ein derart lustloses Gekicke, daß ich schon vorzeitig aufgab, nur um diesem Spiel zu entkommen. (gn)



Super Tennis

GRAFIK	67 ★	
SOUND & MUSIK	40 ★	
HAPPY-WERTUNG	64 ★	

Holen Sie sich den Davis Cup in die heimische Stube. Mit Super Tennis können Sie Ihre eigenen Turniere abhalten.

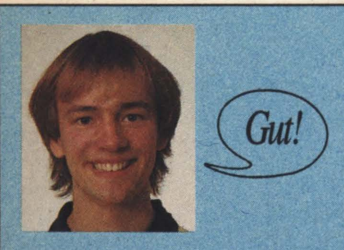
Master System
Sega
69 Mark (Sega Card)

Tennis gehört zu den beliebtesten Sportarten überhaupt. Tausende zieht es auf die roten Ascheplätze, um dem kleinen Ball hinterherzujagen. Aber auch auf der Mattscheibe erfreut sich dieser Sport einer großen Anhängerschar. Es ist klar, daß es nicht lange dauerte, bis die ersten Tennis-Spiele auch für Computer kamen. Super Tennis auf dem Sega Master-System bietet neben einem guten Ein-Spieler-Modus auch einen höchst interessanten Doppel-Modus, bei dem zwei Spieler zusammen gegen ein computergesteuertes Team antreten.

Vor jeder Runde steht man aber erst einmal vor der Wahl, wieviele Spieler mitspielen und welche Spielstärke sie haben sollen. Ferner kann man die Spielgeschwindigkeit und die Stärke seines Kontrahenten einstellen.

Die Figur, die der menschliche Spieler steuert, steht immer im Vordergrund, während der Tennisspieler des Computers in der hinteren Platzhälfte spielt. Um den Aufschlag erfolgreich ins Feld zu setzen, muß man ihn im richtigen Augenblick treffen. Während des gesamten Spiels ist die Position zum Ball und der Zeitpunkt des Schlages sehr wichtig. Zunächst sollte man darauf achten, nicht vom Ball getroffen zu werden. Das ist nicht nur sehr schmerzhaft, sondern gilt auch als Fehler. Diese zeigt der Schiedsrichter an, der während des Spiels munter den Ball verfolgt, wodurch er abwechselnd links und rechts sieht.

Für die Richtung des Balls ist es wichtig, wie früh man ihn trifft und ob man eine Vor- oder Rückhand schlägt. Die Grundlinienschläge bereiten nach einiger Zeit keine Probleme mehr. Am Netz wird es schon schwieriger, weil man schneller reagieren muß. Dafür kann man dort auch schmettern, und dem Gegner so einen unerreichbaren Ball ins Feld setzen. Dieser kann sich aber auch durch einen Lob zur Wehr setzen, der zum Zurücklaufen zwingt. Zum Glück reagieren die Spielfiguren sehr schnell. Selbst wenn man einmal danebengeschlagen hat, kann man noch nach hinten laufen, um es ein weiteresmal zu versuchen. Bei dem Laufpensum würde zwar auch ein Wimbledon-Gewinner schlapp machen, der Computer hat ja in dieser Hinsicht keine Probleme. (gn)



Mit Boris hat bei uns bekanntlich eine neue Zeit angefangen, denn der smarte Erfolgstyp hat unsere Welt auf den Kopf gestellt. Boris ist einer, von dem man ständig hört; überall ist sein Gesicht zu sehen. Boris ist das Idol unserer Jugend. Wir lieben Boris, sofern ich den einschlägigen Blättern glauben darf. Wenn er nur nicht immer so fluchen würde. Bevor jetzt Mißverständnisse auftreten: Ich spreche von Boris Becker, nicht von Boris Schneider. Ich könnte jetzt den alten Witz bringen, was der Unterschied zwischen dem schlägerschwingenden Leimener und dem joystickschwingenden Redakteur ist, aber ich äußere lieber meine Meinung zum Sega-Spiel (besonders wenn ich an Boris' kräftige Vorhand denke).

Die Grafik ist recht hübsch. Man hat sich nicht krampfhaft bemüht, einen möglichst realistischen Eindruck zu erzielen, was mir sehr gut gefallen hat. Dafür ist das Programm spielerisch nicht sonderlich anspruchsvoll, weil es der Computer etwas zu gut mit einem menschlichen Kontrahenten meint. Die Steuerung ist auch nicht so programmiert, daß man gezielt Passierbälle schlagen könnte. (gn)



Die populärsten Sportarten liegen bereits als Video-Spiele für das Master-System vor. Neben den mäßigen Fußball- und Eishockey-Varianten schneidet die Tennis-Simulation ausgesprochen gut ab. Das gilt vor allem für den Doppel-Modus, den ich bei vielen anderen Tennisspielen schmerzlich vermisse. Er gestaltete die Testphase für dieses Programm ausgesprochen kurzweilig. Der Kampf der bekannten Weltranglisten-Cracks Gregor »Wo ist mein Schläger?« Neumann und Heinrich »Verdammt, war der wirklich Aus?« Lenhardt gegen den Computer endete mit einem dramatischen 7:2-Sieg im Tie-Break.

Die Regeln des Tennis-Sports werden gut berücksichtigt. Spieltechnisch muß man leider einige Abstriche machen.

Diese kleinen Mängel und der dadurch etwas langatmige Ein-Spieler-Modus drücken dieses Programm in meiner Gunst etwas herab. Vor allem, wenn man öfter mal einen Partner zur Hand hat, ist das Spiel aber trotzdem eine lohnende Anschaffung für Sega-Fans. Die ordentliche Grafik und das Menü, in dem einige Spiel-Parameter geändert werden können, runden den Eindruck positiv ab. (hl)



Nachdem sich viele über »Hallo Freaks« im letzten Sonderheft gefreut haben, gibt es auch dieses Mal wieder Karten und Tips, die Gregor und ich aus den vielen Zuschriften herausgesucht haben. Auf dem Bild seht Ihr uns mit einem Teil der Briefe, die wir alle durchgelesen haben. Herausgekommen sind 18 Seiten »Hallo Freaks«. Es dürfte also für jeden etwas dabei sein.

The Bard's Tale

Bard's Tale ist noch immer eines der beliebtesten, aber schwersten Spiele. Michael Genter aus Bonn hat es aber inzwischen gelöst. Von ihm stammen die vier Karten und die jetzt folgenen Tips.

1. Der Lösungsweg

Der Schurke Mangar bedindet sich im 5. Level seines Turmes am Südost-Ende der Stadt. Um den Turm überhaupt betreten zu können, braucht man den »Onyx-Key«. Diesen erhält man, wenn man den guten Archmage Kylearan in seinem Turm am Nordwest-Ende der Stadt gefunden hat. Dieser Turm besteht nur aus einem Level, ist aber meiner Meinung nach der schwierigste Dungeon wegen seiner vielen Gemeinheiten. Um zu diesem Turm zu gelangen, muß man die Statue des verrückten Gottes in Harkyns Schloß besiegen. Das wiederum geht nur, wenn man das »Eye« aus den Katakomben besitzt. In die Katakomben gelangt man über den Tempel des verrückten Gottes (Namen dieses Gottes angeben: Tarjan). Den Namen des Gottes erfährt man in den Sewers. Über die Sewers gelangt man auch zum Turm von Mangar, den man aber trotzdem nur mit dem Onyx-Key betreten kann. Später kann man einen »Master-Key« kaufen, mit dem man durch die Iron-Gates, die die Türme schützen, gehen kann.

Im Turm braucht man noch die drei geometrischen Symbole Viereck, Dreieck, Kreis, die man in Harkyns Schloß, in Kylearans Turm und im 2. Level von Mangars Turm erhält.

2. Die Monster

Die Gefährlichkeit der Monster nimmt alle paar Dungeons zu. Das Besiegen dieser Kreaturen bringt natürlich dann auch mehr Punkte und neue magische Gegenstände.

Allerdings kann ich vor den Monstern in den letzten Level von Mangars Turm nur warnen: Man sollte ihnen am besten immer ausweichen, es sei denn, es handelt sich um eine (relativ...) leicht zu besiegende Monstergruppe. Die Monster durchschlagen sogar Rüstungsklasse LO (AC LO) recht häufig, was oft verheerende Folgen hat (zum Beispiel Level-Abzug, Versteinern, Besessen machen). Ich möchte hier nur Vampir-Lords, Greater-Demons und Spectres nennen.

3. Die Schätze

Ab dem letzten Level der Sewers kann man magische Gegenstände finden. Hier eine Liste von magischen Gegenständen mit Erläuterung:

Gegenstand	Funktion (evtl. Besonderes)	benutzbar von
Mthr Sword	besseres Schwert	Pa, Ro, Ba, Wa, Hu
Mthr Shield	Schild (3)	Pa, Ro, Ba, Wa, Hu, Mo
Mthr Chain	Chain Mail+1	Pa, Ba, Wa, Hu
Mthr Scale	Scale Armor+1	Pa, Ba, Wa, Hu
Samurai Fgn	Samurai ins Special Slot	allen
Bracers 6	so gut wie Mthr Chain	Mo, Ba, Zauberer, Wa, Hu, Ro
Bardsword	gutes Schwert für den Bären	Ba
Fire Horn	ca. 30 Schaden am Monstergr.	Ba
Lightwand	Licht-Zauberstab (MAFL-Spruch)	Zauberer
Mthr Dagger	besserer Dolch	Pa, Ro, Ba, Zauberer, Wa, Hu
Mthr Helm	Helm+1	Pa, Ba, Ro, Wa, Hu
Mthr Gloves	Handschuhe+1	Pa, Ba, Ro, Zauberer, Wa, Hu
Mthr Axe	bessere Art	Pa, Ba, Wa, Hu, Mo
Mthr Mace	bessere Schleuder	Pa, Ro, Wa, Hu, Mo, Ba
Mthr Plate	Plate Armor+1	Pa, Wa
Ogre Fgn	Ogre ins Special Slot	allen
Lak's Lyre	Instrument	Ba
Shield Ring	AC sinkt um 2	allen
Dork Ring		allen
Fin's Flute	AC des Barden sinkt um 2	Ba
Kael's Axe	sehr gute Axt	Pa, Wa, Hu, Ba
Blood Axe	spezielle Axt für Hunter	Hu
Dayblade	von Zauberern nutzbares Schwert	Pa, Zauberer, Ba, Wa, Hu
Shield Staff	Waffe; AC sinkt um 2	Pa, Zauberer, Wa, Hu
Elf Cloak	AC sinkt um 2	Pa, Zauberer, Ba, Wa, Ro
Hawkblade	gutes Schwert	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Sword	noch besseres Schwert	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Shield	Schild (4)	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Dagger	noch besserer Dolch	Pa, Ro, Ba, Wa, Hu, Mo, Zauberer
Admt Helm	Helm+2	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Gloves	Handschuhe+2	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Mace	noch bessere Schleuder	Pa, Ro, Wa, Hu, Ba
Broom	Waffe; LEVI-Spruch	Zauberer
Pureblade	sehr gutes Schwert	Pa
Exorwand		Zauberer
Ali's Carpet	AC sinkt um 2; LEVI-Spruch	Zauberer, Mo, Ro
Magic Mouth	AREN-Spruch	Zauberer, Ro
Luckshield	Schild (AC sinkt um 2)	allen
Giant Fgn	War Giant ins Special Slot	allen
Admt Chain	Chain Mail+2	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Scale	Scale Armor+2	Pa, Wa
Admt Plate	Plate Armor+2	Wa
Bracers 4	besser als Bracers 6	Mo, Ba, Zauberer, Ro, Hu
Arcshield	Schild (2); STFL-Spruch	Pa, Ba, Wa, Hu, Mo, Ro
Pure Shield	Schild (3)	Pa
Mage Staff	gibt im Kampf Spellpoints!	Zauberer
War Staff	sehr gute Waffe	Ba, Mo, Wa, Zauberer, Hu, Ro
Thief Dagger	sehr guter Dolch	Ro
Soul Mace	sehr gute Schleuder	Hu, Zauberer

Gegenstand	Funktion (evtl. Besonderes)	benutzbar von
Withmer Staff	Feind altert bei Berührung	Mo, Zauberer, Hu, Ro
Sorcerstaff	Stock; Spruch	Zauberer
Sword of Pak	Schwert; LESU-Spruch	Wa, Hu
Heal Harp	Heil-Spruch (WOHL)	Ba
Galt's Flute	INWO-Spruch	Ba
Frost Horn	ca. 60 Schaden bei Monstergr.	Ba
Dmnd Sword	sehr gutes Schwert	Pa, Wa, Hu
Dmnd Shield	Schild (5)	Wa
Dmnd Dagger	bester Dolch	Pa, Wa, Ba, Zauberer, Ro
Dmnd Helm	Helm+3	Pa, Wa
Golem Fgn	Golem ins Special Slot	allen
Titan Fgn	Titan ins Special Slot	allen
Conjurstaff	Waffe	Zauberern
Arc's Hammer	Waffe; LERE-Spruch	Pa, Hu, Ba, Wa
Staff of Lor		?keinem?
Powerstaff	ca. 10 Schaden an Monstergr.	Zauberern, Hu
Mournblade	sehr gute Waffe	Hu
Dragonshield	Schild (2); kann einer Monstergruppe ca. 10 Punkte Schaden zufügen	Pa, Hu, Wa
Dmnd Plate	Plate Armor+3	Wa
Wargloves	Handschuhe+3	Pa, Mo, Ba, Wa
Lorehelm	Helm+2; LOTR-Spruch	Pa, Ba, Wa, Zauberern
Dragonwand	ca. 30 Schaden an Monstergr.	Zauberern
Kiel's Compass	SCSI-Spruch	Zauberern, Hu, Mo, Ba, Wa
Speedboots	AC sinkt um 1	Ba, Zauberern, Mo, Ro
Flame Horn	ca. 100 Schaden an Monstergr.	Ba
Truthdrum	Spruch	Ba
Pipes of Pan	GRRE-Spruch	Ba
Spiritdrum	SUPH-Spruch	Ba
Ring of Power	Spruch	Zauberern
Deathrung	ANDE-Spruch	Zauberern, Hu
Ybarrashield	MYSH-Spruch; Schild (2)	Pa, Ba, Wa
Dag Stone	CAEY-Spruch	allen
Arc's Eye	SESI-Spruch	Zauberern
Ogrewand	Ogre ins Special Slot	Zauberern
Spirithelm	Helm+2; LESU-Spruch	Hu, Wa
Dragon Fgn	Green Dragon ins Special Slot	allen
Mage Fgn	Master Wizard ins Sp. Slot	allen
Troll Staff	gibt Hit-Points zurück	Ba, Zauberern, Hu, Wa, Ro
Onyx Key	Schlüssel für Mangar's Turm	(nur tragbar) allen
Crystal Sword	sehr gute Waffe	Pa, Wa, Hu, Ro
Eye	für Statue of the Mad God	allen
Master Key	Schlüssel für die Iron Gates	(nur tragbar) allen
Silver Square		
Silver Circle	Zum Betreten des letzten	allen
Silver Triangle	Teilstücks von M. Turm	
Thor Fgn	Thor ins Special Slot (Kampf)	allen
Spectre Snare	SPBI-Spruch; senkt AC um 8	Wa, Zauberern, Hu, Ba

Die Werte in Klammern hinter »Schild« geben an, um wieviel Punkte der AC gesenkt wird. »+1« bedeutet, daß der Ausrüstungsgegenstand um einen AC-Punkt besser ist als der normale (Beispiel: Chain Mail schützt für 3; Chain Mail+1 für 4 (Mthr Chain)).

Die Liste enthält noch einige Lücken. Manchmal läßt sich nicht ergründen, was der Spruch bewirkt (zum Beispiel Sorcerstaff). Außerdem habe ich nicht die Klassen Hu, Wa und Ro benutzt, kann also nur vage Äußerungen über sie machen (zum Beispiel Sword of Pak).

4. Sonstige Tips

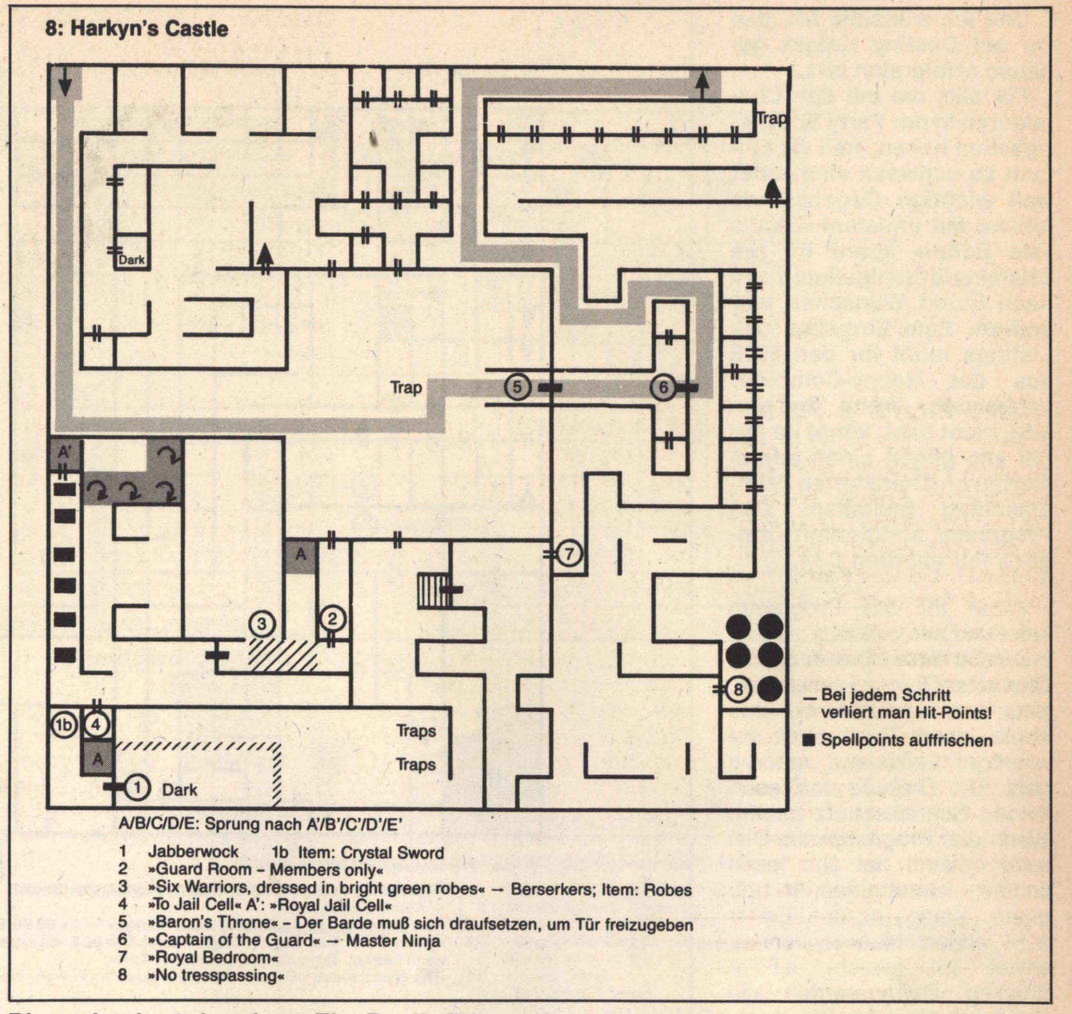
Der Spruch »MIWP« (Mind Warp) ist im Anleitungsbuch falsch beschrieben; er erzeugt bei einem Feind Blödheit (NUTS). Er heilt nicht, wie angegeben, Vergiftungen.

Mit FLRE, FLAN und REST läßt sich auch ein NUTS bei einem seiner Charaktere heilen (neben PSND = vergiftet).

Man kann einen toten Charakter auf folgende Art wiederbeleben, wenn man noch nicht BEDE, wohl aber ANDE beherrscht: Zuerst mit ANDE beleben, dann mit DISP die Besessenheit nehmen und dann mit REST Hit-Points auffrischen (BEDE führt im Grunde ANDE und DISP hintereinander aus, spart aber Spellpoints).

Hat man Mangar besiegt, erhält man 300000 Experience-Points und ebensoviel Gold.

Ich hoffe, diese Ausführungen und Karten helfen vielen verzweifelten Bard's-Tale-Spielern. Ich warte jetzt erst einmal auf das Fortsetzungsspiel (Tales of the Unknown 2).



Dieses ist der 8. Level von The Bard's Tale

9: Castle (2)

W

S N

O

A/B/C/D: Sprung nach A'/B'/C'/D'

1 »Slave quarters«; 1b 6 Mandar Guards
2 »The air has a foul reek to it.«
3 »Splendid library«
4 Riddle; Antwort: Vampire
5 Item: Silver Square
6 »Something ist not quite right here«
7 Riddle; Antwort: Shields; Item: 4 Bardshield

Und ich wünsche Dir, daß Du bei Destiny Knight genauso erfolgreich bist.

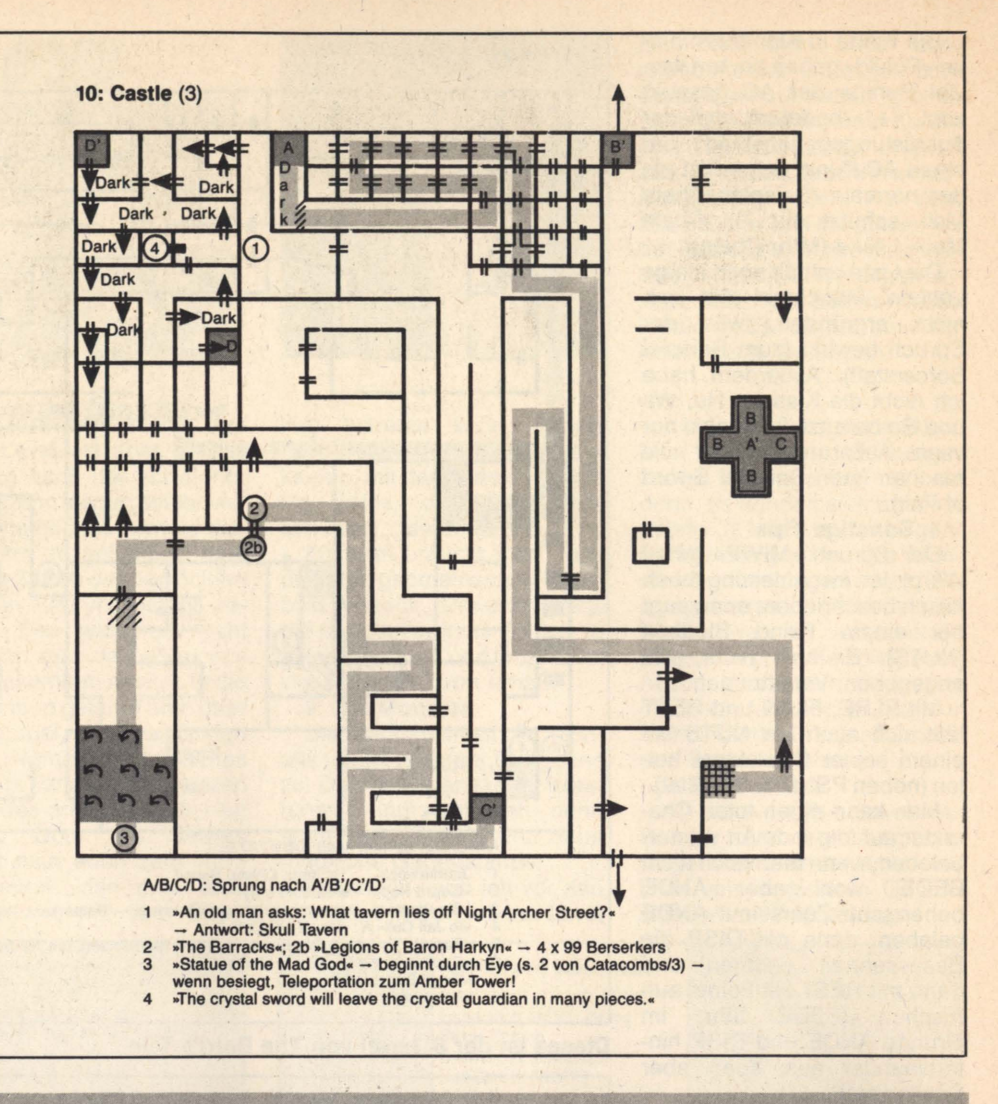
Für alle, die mit den Charakteren in der Party Schwierigkeiten haben, weil sie einfach zu schwach sind, oder weil wichtige Gegenstände fehlen: Mit unserem »Bard's Tale Editor« könnt Ihr die Charaktere manipulieren und nach Euren Wünschen verändern. Zum Eingeben des Listings müßt Ihr den MSE aus der Happy-Computer verwenden. Wenn Ihr den MSE nicht habt, könnt Ihr ihn bei uns gegen einen adressierten und frankierten Briefumschlag bestellen. Das Programm funktioniert übrigens nur auf dem C64.

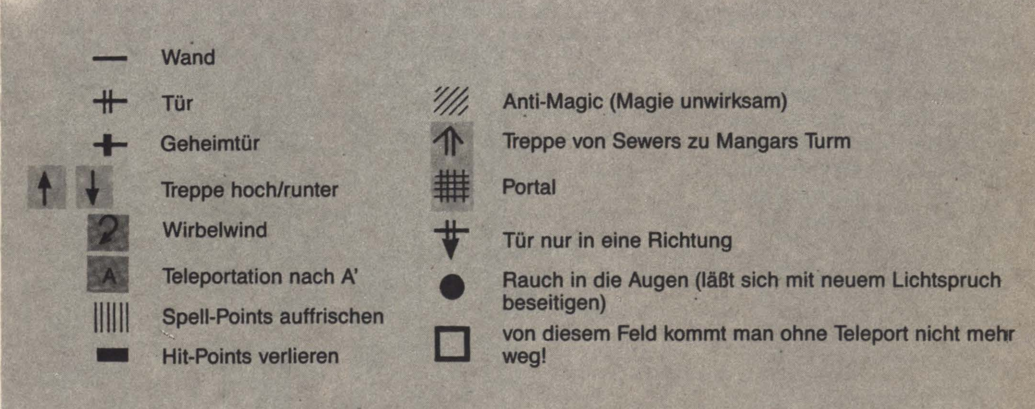
Wenn Ihr das Programm ladet und mit <RUN> startet, erscheint die Aufforderung, die Character-Disk einzulegen. Bitte verwendet aber nur eine Kopie, damit Euch nicht ein wichtiger Spielstand verloren geht. Die Diskette darf auch keinen Schreibschutz haben. Wenn das Programm die Diskette erkannt hat und lesen konnte, kommt das Hauptmenü. Wenn Ihr den Editor zum ersten Mal verwendet, solltet Ihr gleich <F7> drücken. Dann werden alle Gegenstände in den Weapons-Shop versetzt, wo sie gekauft werden können. Man findet dort auch Gegenstände, die man sonst nur finden oder sich erkämpfen kann, wie zum Beispiel den Masterkey. Alle Texte sind übrigens in englisch, damit es für den eingefleischten Bard's-Tale-Spieler keine Umstellungsprobleme gibt. Diese Funktion sollte immer als erste aufgerufen werden, da das Programm dafür den Speicherbereich benötigt, in dem man die geänderten Character-Daten ablegt. Ruft man diesen Menüpunkt als letzten auf, war die gesamte Arbeit umsonst.

Der Menüpunkt Bank (F1) dient zum Verändern des Goldes der einzelnen Personen. Man sollte keine größere Zahl als 1000000000 eingeben, was wohl auch mehr als ausreichend ist. Das Programm fängt aber alle Fehleingaben ab, so daß man ungestört experimentieren kann.

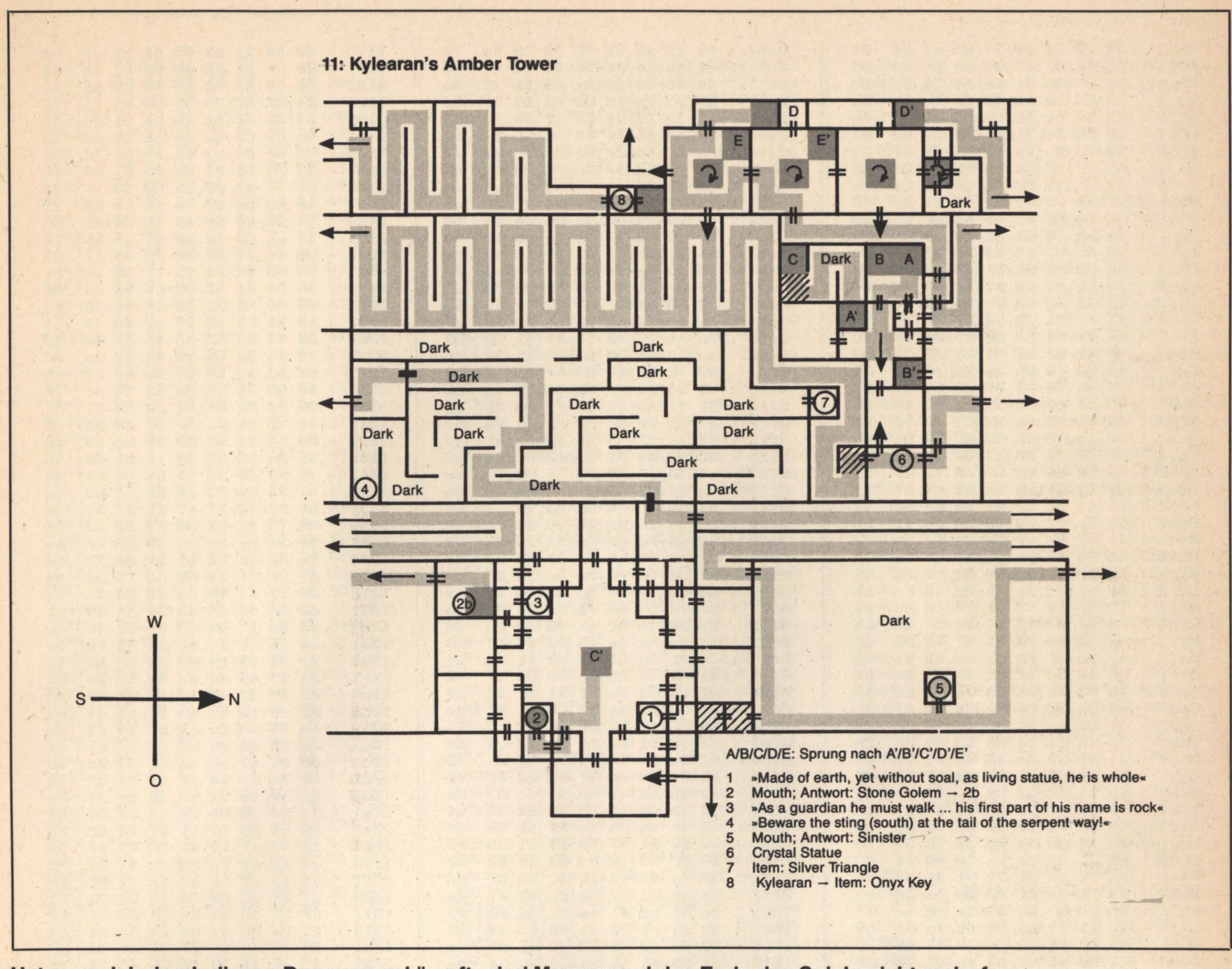
Im Punkt »Temple« (F3) könnt Ihr einzelne Charaktere wieder heilen, wie im wirklichen Tempel von Skara Brä. Nur ist es hier kostenlos.

Der letzte Menüpunkt des Editors ist die »Guild« (F5). Hier kann man die persönlichen Daten wesentlich weiter verändern, zum Beispiel den AC auf LO stellen, dem Charakter die Fähigkeit zum Durchsuchen von Kisten geben, seinen Level anheben oder seine Experience-Points verbessern. Man kann auch einstellen, wie oft er im Kampf zuschlagen soll, was maximal neunmal geht. Der nächste Punkt erlaubt das Ändern der Rasse, wodurch auch unmögliche Party-Zusammenstellungen möglich werden. Ist der Charakter ein Magier, kann man noch weitere Dinge verändern, zum Beispiel wieviele Zaubersprüche er beherrscht (maximal neun) und wie hoch sein Status als Magier, Conjurer und Wizard ist. Zum Schluß kann man ihn auch in die Zaubererklasse befördern und seine Spellpoints einstellen (höchstens 9999). Gerade dieser Menüpunkt erlaubt so weitgehende Veränderungen, daß die Party am Ende stärker und besser ist, als es durch legales Spielen möglich ist. Die Veränderungen sind zwar nicht besonders ehrlich, aber das Spiel ist so komplex, daß man eine stärkere Party gut gebrauchen kann. Aber auch mit den wesentlich verbesserten Charakteren ist es noch schwierig, Bard's Tale vollständig zu lösen. Da Ihr auch eine Kopie der Originalcharakter-Disk habt, könnt Ihr auch mit der ursprünglichen Party weiterspielen, allerdings von der Stelle, wo Ihr jetzt seid.





Die Legende zeigt, was die Zeichen in den Karten bedeuten.



Hat man sich durch diesen Dungeon gekämpft, sind Mangar und das Ende des Spiels nicht mehr fern.

```
Name : bard's tale ed.   Ø8Ø1 1f4f
-----------------------------------
Ø8Ø1 : 1e Ø8 Øa ØØ 9e 36 35 34  7f
Ø8Ø9 : 3Ø 39 3a 97 35 33 32 38  7e
Ø811 : 3Ø 2c 2e 3a 97 35 33 32  7f
Ø819 : 38 31 2c 2e ØØ 32 Ø8 Øb  83
Ø821 : ØØ 97 36 34 36 2c 31 3a  ff
Ø829 : 99 c7 28 31 34 37 29 3b  ee
Ø831 : ØØ 3b Ø8 Øc ØØ 89 31 3Ø  c4
Ø839 : 3Ø ØØ 41 Ø8 Ød ØØ 3a ØØ  74
Ø841 : 5c Ø8 14 ØØ 22 2Ø fd ae  1f
Ø849 : 2Ø 9e b7 8a 48 2Ø fd ae  d2
Ø851 : 2Ø 9e b7 68 a8 18 4c fØ  1a
Ø859 : ff 22 ØØ 7c Ø8 15 ØØ 22  66
Ø861 : a9 Ø8 aa a8 2Ø ba ff a9  f9
Ø869 : Ø4 a2 76 aØ Ø8 2Ø bd ff  e8
Ø871 : a5 Ø2 4c d5 ff 4e 4d 3Ø  ed
Ø879 : 3Ø 22 ØØ a2 Ø8 16 ØØ 22  84
Ø881 : a9 Ø8 a8 aa 2Ø ba ff a9  d9
Ø889 : Ø4 a2 76 aØ Ø8 2Ø bd ff  Ø8
Ø891 : a9 fb a6 Ø2 aØ cØ 86 fb  44
Ø899 : 84 fc aØ c8 4c d8 ff 22  ac
Ø8a1 : ØØ a8 Ø8 28 ØØ 3a ØØ b3  36
Ø8a9 : Ø8 29 ØØ 54 49 54 45 4c  b5
Ø8b1 : 99 ØØ d5 Ø8 2a ØØ 99 22  Øe
Ø8b9 : 13 Ø5 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  1f
Ø8c1 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  c1
Ø8c9 : 2Ø 2Ø bØ b2 cØ b2 2Ø b2  Ø3
Ø8d1 : d5 cØ c9 ØØ f5 Ø8 2b ØØ  c5
Ø8d9 : 99 22 9b 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  32
Ø8e1 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  e1
Ø8e9 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø dd 2Ø ab cØ  34
Ø8f1 : b3 ab cØ ØØ 16 Ø9 2c ØØ  Ø4
Ø8f9 : 99 22 98 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  91
Ø9Ø1 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  Ø1
Ø9Ø9 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø b1 2Ø b1 2Ø  69
Ø911 : ca b1 cØ bd ØØ 42 Ø9 2d  2c
Ø919 : ØØ 99 22 98 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  45
Ø921 : 2Ø 2Ø 2Ø d5 b2 cØ c9 b2  d2
Ø929 : cØ c9 b2 cØ c9 b2 cØ c9  5b
Ø931 : 27 2Ø d5 cØ b2 cØ b2 cØ  73
Ø939 : c9 b2 2Ø d5 b2 cØ ae 27  58
Ø941 : ØØ 6f Ø9 2e ØØ 99 22 9b  8e
Ø949 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  49
Ø951 : ab cØ b3 ab cØ b3 ab b2  7c
Ø959 : cb dd 2Ø dd 2Ø 53 2Ø 2Ø  34
Ø961 : dd 2Ø ab cØ b3 dd 2Ø 2Ø  3c
Ø969 : ab cØ 2Ø 2Ø 53 ØØ 9a Ø9  32
Ø971 : 2f ØØ 99 22 Ø5 2Ø 2Ø 2Ø  5d
Ø979 : 2Ø 2Ø 2Ø ca cØ b1 cØ cb  3f
Ø981 : b1 2Ø b1 b1 ca cØ b1 cØ  eØ
Ø989 : cb 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø b1 2Ø b1  e4
Ø991 : 2Ø b1 b1 cØ bd b1 cØ bd  f6
Ø999 : ØØ c8 Ø9 3Ø ØØ 99 22 Ø5  a5
Ø9a1 : 2Ø 2Ø 2Ø 43 48 41 52 41  9c
Ø9a9 : 4b 54 45 52 2Ø 45 44 49  8a
Ø9b1 : 54 4f 52 2Ø 28 57 29 2Ø  68
Ø9b9 : 42 59 2Ø 56 4f 4c 4b 45  8a
Ø9c1 : 52 2Ø 52 4f 54 48 ØØ Ø2  2d
Ø9c9 : Øa 31 ØØ 99 22 1e a4 a4  8e
Ø9d1 : a4 a4 99 a4 a4 a4 a4 9f  Ø3
Ø9d9 : a4 a4 a4 a4 9a a4 a4 a4  38
Ø9e1 : a4 1f a4 a4 a4 9c a4 a4  dd
Ø9e9 : a4 a4 95 a4 a4 a4 a4 81  de
Ø9f1 : a4 a4 a4 a4 1c a4 a4 a4  68
Ø9f9 : a4 96 a4 a4 a4 a4 a4 Ø5  b2
ØaØ1 : ØØ Ø8 Øa 32 ØØ 8e ØØ Øe  5f
ØaØ9 : Øa 33 ØØ 3a ØØ 27 Øa 34  be
Øa11 : ØØ 57 49 4e 44 4f 57 99  28
Øa19 : 2Ø 2Ø 57 58 ad 57 59 2Ø  65
Øa21 : 5Ø 58 ad 5Ø 59 ØØ 2f Øa  79
Øa29 : 35 ØØ 8d 36 35 ØØ 58 Øa  51
Øa31 : 37 ØØ 53 5Ø 24 b2 22 2Ø  e8
Øa39 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  39
Øa41 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  41
Øa49 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø  49
Øa51 : 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 2Ø 22 ØØ 81  a4
Øa59 : Øa 38 ØØ 4c 49 24 b2 22  ce
Øa61 : cØ cØ cØ cØ cØ cØ cØ cØ  6Ø
Øa69 : cØ cØ cØ cØ cØ cØ cØ cØ  68
Øa71 : cØ cØ cØ cØ cØ cØ cØ cØ  7Ø
Øa79 : cØ cØ cØ cØ cØ cØ 22 ØØ  7c
Øa81 : 97 Øa 39 ØØ 99 22 97 bØ  d6
Øa89 : 22 c8 28 4c 49 24 2c 57  b8
Øa91 : 58 29 22 ae 22 ØØ a3 Øa  a1
Øa99 : 3a ØØ 81 54 b2 31 a4 57  b4
Øaa1 : 59 ØØ bc Øa 3b ØØ 99 a6  d2
Øaa9 : 5Ø 58 29 22 dd 22 c8 28  16
Øab1 : 53 5Ø 24 2c 57 58 29 22  dc
Øab9 : dd 22 ØØ c2 Øa 3c ØØ 82  87
Øac1 : ØØ db Øa 3d ØØ 99 a6 5Ø  e1
Øac9 : 58 29 22 ad 22 c8 28 4c  96
Øad1 : 49 24 2c 57 58 29 22 bd  f5
Øad9 : 22 ØØ e1 Øa 3e ØØ 8e ØØ  d3
Øae1 : e7 Øa 3f ØØ 3a ØØ f9 Øa  3d
Øae9 : 4Ø ØØ b9 43 55 52 53 bØ  97
Øaf1 : 2Ø 2Ø 5Ø 58 ad 5Ø 59 ØØ  Ø3
Øaf9 : 1a Øb 41 ØØ 5Ø 59 24 b2  af
ØbØ1 : 22 13 11 11 11 11 11 11  13
ØbØ9 : 11 11 11 11 11 11 11 11  Ø9
Øb11 : 11 11 11 11 11 11 11 22  34
Øb19 : ØØ 31 Øb 42 ØØ 99 c8 28  fd
Øb21 : 5Ø 59 24 2c 5Ø 59 aa 31  89
Øb29 : 29 3b a3 5Ø 58 29 3b ØØ  9e
Øb31 : 37 Øb 43 ØØ 8e ØØ 3d Øb  b3
Øb39 : 44 ØØ 3a ØØ 4d Øb 45 ØØ  4e
Øb41 : 43 4c 45 41 52 53 43 52  95
Øb49 : 45 45 4e ØØ 5d Øb 46 ØØ  Øc
Øb51 : 97 32 3Ø 34 2c 31 3a 99  fc
```

Dieses Programm erlaubt die Veränderung der Charaktere bei The Bard's Tale

```
0b59 : 22 20 22 00 77 0b 47 00  01
0b61 : 81 54 b2 39 a4 32 35 3a  05
0b69 : 97 37 38 31 2c 54 3a 9e  5c
0b71 : 35 39 39 30 33 00 8a 0b  0b
0b79 : 48 00 82 3a 9e 32 31 31  4c
0b81 : 38 2c 30 2c 31 32 3a 8e  0c
0b89 : 00 90 0b 4c 00 3a 00 99  23
0b91 : 0b 4d 00 56 41 52 96 00  0f
0b99 : ac 0b 4e 00 86 50 52 24  db
0ba1 : 28 39 29 2c 52 41 24 28  46
0ba9 : 36 29 00 b7 0b 4f 00 81  99
0bb1 : 54 b2 30 a4 39 00 c3 0b  b8
0bb9 : 50 00 87 50 52 24 28 54  85
0bc1 : 29 00 c9 0b 51 00 82 00  dd
0bc9 : d4 0b 52 00 81 54 b2 30  9d
0bd1 : a4 36 00 e0 0b 53 00 87  07
0bd9 : 52 41 24 28 54 29 00 e6  36
0be1 : 0b 54 00 82 00 f3 0b 55  dd
0be9 : 00 42 41 b2 34 39 31 35  ed
0bf1 : 32 00 f9 0b 5c 00 8e 00  03
0bf9 : 17 0c 5d 00 83 20 57 41  87
0c01 : 52 52 49 4f 52 2c 57 49  2f
0c09 : 5a 41 52 44 2c 53 4f 52  60
0c11 : 43 45 52 45 52 00 39 0c  56
0c19 : 5e 00 83 20 43 4f 4e 4a  d9
0c21 : 55 52 45 52 2c 4d 41 47  fc
0c29 : 49 43 41 4e 2c 52 4f 47  4f
0c31 : 55 45 2c 42 41 52 44 00  34
0c39 : 53 0c 5f 00 83 20 50 41  67
0c41 : 4c 41 44 49 4e 2c 48 55  7a
0c49 : 4e 54 45 52 2c 4d 4f 4e  64
0c51 : 4b 00 79 0c 60 00 83 20  d1
0c59 : 48 55 4d 41 4e 2c 45 4c  bb
0c61 : 46 2c 44 57 41 52 46 2c  d1
0c69 : 48 4f 42 42 49 54 2c 48  aa
0c71 : 41 4c 46 2d 45 4c 46 00  df
0c79 : 8e 0c 61 00 83 20 48 41  43
0c81 : 4c 46 2d 4f 52 43 2c 47  a4
0c89 : 4e 4f 4d 45 00 94 0c 62  14
0c91 : 00 3a 00 cd 0c 64 00 9f  8b
0c99 : 31 35 2c 38 2c 31 35 2c  f0
0ca1 : 22 49 22 3a 86 43 48 28  2c
0ca9 : 31 36 29 3a 42 41 b2 34  e8
0cb1 : 39 31 35 32 3a 8d 37 38  74
0cb9 : 3a 97 32 31 36 39 2c 34  b8
0cc1 : 38 3a 97 32 32 30 34 2c  10
0cc9 : 32 30 30 00 e0 0c 65 00  23
0cd1 : 8d 37 30 3a 8d 34 32 3a  05
0cd9 : 97 31 39 38 2c 30 00 ef  82
0ce1 : 0c 66 00 9e 32 31 31 38  d6
0ce9 : 2c 30 2c 31 30 00 1a 0d  e4
0cf1 : 67 00 99 22 05 3e 50 4c  1f
0cf9 : 45 41 53 45 20 49 4e 53  89
0d01 : 45 52 54 20 41 20 43 48  3b
0d09 : 41 52 41 43 54 45 52 20  25
0d11 : 44 49 53 4b 3a 9f 22 3b  d8
0d19 : 00 25 0d 68 00 97 32 30  e2
0d21 : 34 2c 30 00 3c 0d 69 00  49
0d29 : a1 58 24 3a 8b 58 24 b3  ba
0d31 : b1 c7 28 31 33 29 a7 31  74
0d39 : 30 35 00 4c 0d 6a 00 97  e1
0d41 : 32 30 34 2c 31 3a 99 22  ae
0d49 : 20 22 00 64 0d 6b 00 97  62
0d51 : 32 2c 30 3a 97 32 31 36  29
0d59 : 39 2c 34 38 3a 9e 32 31  80
0d61 : 34 35 00 71 0d 6c 00 84  9b
0d69 : 31 35 2c 41 2c 42 24 00  ce
0d71 : 7e 0d 6d 00 8b 41 b2 30  bf
0d79 : a7 31 31 34 00 97 0d 6e  5a
0d81 : 00 99 22 11 44 49 53 4b  6b
0d89 : 20 45 52 52 4f 52 23 3a  b3
0d91 : 9f 22 3b 41 22 00 ae 0d  2f
0d99 : 6f 00 97 31 39 38 2c 30  7b
0da1 : 3a 92 31 39 38 2c 31 3a  b6
0da9 : 89 31 30 31 00 b6 0d 72  cc
0db1 : 00 8d 37 30 00 d2 0d 73  fd
0db9 : 00 57 58 b2 32 30 3a 57  0d
0dc1 : 59 b2 31 32 3a 50 58 b2  f3
0dc9 : 31 30 3a 50 59 b2 31 30  fb
0dd1 : 00 da 0d 74 00 8d 35 33  b8
0dd9 : 00 ea 0d 75 00 9e 32 31  60
0de1 : 31 38 2c 31 31 2c 31 32  fd
0de9 : 00 08 0e 76 00 99 22 05  9f
0df1 : 46 31 20 3a 20 54 48 45  70
0df9 : 20 42 41 52 44 27 53 20  e0
0e01 : 42 41 4e 4b 11 22 00 24  4b
0e09 : 0e 77 00 99 a6 31 31 29  11
0e11 : 22 46 33 20 3a 20 54 48  ae
0e19 : 45 20 54 45 4d 50 4c 45  3f
0e21 : 11 22 00 40 0e 78 00 99  23
0e29 : a6 31 31 29 22 46 35 20  43
0e31 : 3a 20 54 48 45 20 47 55  b7
0e39 : 49 4c 44 45 11 22 00 61  47
0e41 : 0e 79 00 99 a6 31 31 29  4a
0e49 : 22 46 37 20 3a 20 54 48  e7
0e51 : 45 20 57 45 41 50 4f 4e  95
0e59 : 20 53 48 4f 50 11 22 00  35
0e61 : 82 0e 7a 00 99 a6 31 31  7f
```

```
0e69 : 29 22 46 32 20 3a 20 53  76
0e71 : 41 56 45 20 4f 46 46 20  b3
0e79 : 28 45 58 49 54 29 11 22  9a
0e81 : 00 9d 0e 7b 00 99 a6 31  0d
0e89 : 31 29 22 9f 59 4f 55 52  d5
0e91 : 20 43 48 4f 49 43 45 20  53
0e99 : 3a 22 3b 00 a8 0e 7c 00  a0
0ea1 : 97 32 30 34 2c 30 00 bd  a4
0ea9 : 0e 7d 00 a1 58 24 3a 58  ea
0eb1 : b2 c6 28 58 24 aa c7 28  e2
0eb9 : 30 29 29 00 d2 0e 7e 00  60
0ec1 : 8b 58 b3 31 33 33 b0 58  cc
0ec9 : b1 31 33 37 a7 31 32 35  fe
0ed1 : 00 e3 0e 7f 00 97 32 30  1c
0ed9 : 34 2c 31 3a 99 22 20 20  22
0ee1 : 22 00 02 0f 80 00 91 58  65
0ee9 : ab 31 33 32 89 31 39 30  a7
0ef1 : 2c 31 37 30 2c 32 31 30  03
0ef9 : 2c 33 30 30 2c 33 33 30  5b
0f01 : 00 18 0f 82 00 8f 20 47  ad
0f09 : 45 54 20 41 20 43 48 41  68
0f11 : 52 41 43 54 45 52 00 2b  9c
0f19 : 0f 83 00 8d 37 30 3a 9e  b7
0f21 : 32 31 31 38 2c 30 2c 31  97
0f29 : 32 00 36 0f 84 00 81 54  c2
0f31 : b2 30 a4 37 00 75 0f 85  fe
0f39 : 00 99 22 20 22 c7 28 54  3c
0f41 : aa 36 35 29 22 20 2d 2d  ab
0f49 : 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d  49
0f51 : 2d 2d 2d 2d 2d 2d 20 20  03
0f59 : 22 c7 28 54 aa 37 33 29  77
0f61 : 22 20 2d 2d 2d 2d 2d 2d  d0
0f69 : 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d  69
0f71 : 2d 2d 22 00 7b 0f 86 00  08
0f79 : 82 00 98 0f 87 00 99 22  26
0f81 : 11 3e 4f 4e 45 20 4d 4f  78
0f89 : 4d 45 4e 54 2c 50 4c 45  98
0f91 : 41 53 45 21 05 22 00 a7  a2
0f99 : 0f 88 00 9e 32 31 31 38  a2
0fa1 : 2c 33 2c 31 32 00 b8 0f  bc
0fa9 : 89 00 41 b2 30 3a 58 b2  75
0fb1 : 33 3a 59 b2 31 32 00 c4  dc
0fb9 : 0f 8c 00 81 54 b2 30 a4  23
0fc1 : 31 35 00 eb 0f 8d 00 8b  7f
0fc9 : c2 28 42 41 aa 54 ac 31  ba
0fd1 : 32 38 29 b2 30 b0 c2 28  a4
0fd9 : 42 41 aa 54 ac 31 32 38  7f
0fe1 : 29 b2 31 37 30 a7 31 35  06
0fe9 : 30 00 12 10 8e 00 45 b2  03
0ff1 : 30 3a 43 48 28 41 29 b2  af
0ff9 : 54 ac 31 32 38 aa 42 41  9a
1001 : 3a 41 b2 41 aa 31 3a 9e  0b
1009 : 32 31 31 38 2c 58 2c 59  10
1011 : 00 2d 10 8f 00 99 c7 28  da
1019 : c2 28 42 41 aa 54 ac 31  0a
1021 : 32 38 aa 45 29 af 31 32  fc
1029 : 37 29 3b 00 54 10 90 00  cc
1031 : 45 b2 45 aa 31 3a 8b c2  0f
1039 : 28 42 41 aa 54 ac 31 32  fc
1041 : 38 aa 45 29 b3 b1 32 35  41
1049 : 35 af 45 b3 31 36 a7 31  e3
1051 : 34 33 00 6e 10 91 00 59  2d
1059 : b2 59 aa 31 3a 8b 59 b2  53
1061 : 32 30 a7 58 b2 32 33 3a  9e
1069 : 59 b2 31 32 00 7c 10 92  f7
1071 : 00 9e 32 31 31 38 2c 58  a9
1079 : 2c 59 00 8b 10 96 00 82  7e
1081 : 3a 8b 41 b2 30 a7 31 35  97
1089 : 37 00 9a 10 97 00 9e 32  c1
1091 : 31 31 38 2c 30 2c 32 31  7e
1099 : 00 b8 10 98 00 99 22 9f  a1
10a1 : 3e 59 4f 55 20 43 48 4f  e6
10a9 : 49 43 45 2c 50 4c 45 41  6a
10b1 : 53 45 3a 05 22 3b 00 c3  5a
10b9 : 10 99 00 97 32 30 34 2c  57
10c1 : 30 00 d8 10 9a 00 a1 58  0a
10c9 : 24 3a 58 b2 c6 28 58 24  ce
10d1 : aa c7 28 30 29 29 00 ed  27
10d9 : 10 9b 00 8b 58 b3 36 35  8f
10e1 : b0 58 b1 41 aa 36 34 a7  ce
10e9 : 31 35 34 00 10 11 9c 00  be
10f1 : 43 48 b2 43 48 28 58 ab  ec
10f9 : 36 35 29 3a 8d 37 30 3a  23
1101 : 97 32 30 34 2c 31 3a 99  ac
1109 : 22 20 22 3b 3a 8e 00 23  8a
1111 : 11 9d 00 8d 37 30 3a 9e  be
1119 : 32 31 31 38 2c 30 2c 31  8f
1121 : 34 00 3e 11 9e 00 99 22  9c
1129 : 3e 9f 4e 4f 20 43 48 41  74
1131 : 52 41 43 54 45 52 53 2e  10
1139 : 2e 2e 22 3b 00 57 11 9f  ad
1141 : 00 97 32 30 34 2c 30 3a  79
1149 : 97 31 39 38 2c 30 3a 92  21
1151 : 31 39 38 2c 31 00 6d 11  9d
1159 : a0 00 97 32 30 34 2c 31  dd
1161 : 3a 99 22 20 22 3b 3a 89  ec
1169 : 31 30 31 00 7a 11 a1 00  b5
1171 : 8f 20 3f 20 4e 41 4d 45  93
```

```
1179 : 00 82 11 a2 00 45 b2 30  a8
1181 : 00 97 11 a3 00 99 c7 28  42
1189 : c2 28 43 48 aa 45 29 af  12
1191 : 31 32 37 29 3b 00 b3 11  73
1199 : a4 00 45 b2 45 aa 31 3a  c8
11a1 : 8b c2 28 43 48 aa 45 29  41
11a9 : b3 b1 32 35 35 a7 31 36  2a
11b1 : 33 00 b9 11 a5 00 8e 00  09
11b9 : bf 11 a8 00 3a 00 d0 11  34
11c1 : a9 00 8f 20 54 48 45 20  2f
11c9 : 54 45 4d 50 4c 45 00 d6  ba
11d1 : 11 aa 00 3a 00 df 11 ab  19
11d9 : 00 8d 31 33 30 00 ee 11  33
11e1 : ac 00 9e 32 31 31 38 2c  51
11e9 : 30 2c 31 32 00 0e 12 ad  d6
11f1 : 00 99 22 9f 3e 44 4f 20  be
11f9 : 59 4f 55 20 57 41 4e 54  b5
1201 : 20 54 4f 20 48 45 41 4c  70
1209 : 20 05 22 3b 00 1e 12 ae  32
1211 : 00 8d 31 36 32 3a 99 22  8b
1219 : 9f 20 3f 22 00 32 12 af  16
1221 : 00 99 22 9f 11 3e 59 2f  31
1229 : 4e 20 3a 05 20 9d 22 3b  a5
1231 : 00 3d 12 b0 00 97 32 30  50
1239 : 34 2c 30 00 5a 12 b1 00  8c
1241 : a1 58 24 3a 8b 58 24 b3  d2
1249 : b1 22 59 22 af 58 24 b3  5c
1251 : b1 22 4e 22 a7 31 37 37  3b
1259 : 00 76 12 b2 00 97 32 30  55
1261 : 34 2c 31 3a 99 22 20 22  ae
1269 : 3a 8b 58 24 b2 22 4e 22  bd
1271 : a7 31 31 34 00 8a 12 b3  88
1279 : 00 97 43 48 aa 35 30 2c  8c
1281 : c2 28 43 48 aa 34 38 29  b1
1289 : 00 9e 12 b4 00 97 43 48  4e
1291 : aa 35 31 2c c2 28 43 48  b3
1299 : aa 34 39 29 00 b2 12 b5  1a
12a1 : 00 97 43 48 aa 35 31 2c  b8
12a9 : c2 28 43 48 aa 34 39 29  dd
12b1 : 00 c6 12 b6 00 97 43 48  ca
12b9 : aa 35 35 2c c2 28 43 48  dc
12c1 : aa 35 33 29 00 e5 12 b7  df
12c9 : 00 97 43 48 aa 36 32 2c  ec
12d1 : 30 3a 97 43 48 aa 37 37  92
12d9 : 2c 30 3a 97 43 48 aa 37  2e
12e1 : 38 2c 30 00 0d 13 b8 00  88
12e9 : 99 22 05 11 11 27 53 4f  2d
12f1 : 20 4d 4f 54 45 20 49 54  39
12f9 : 20 42 45 2e 2e 2e 9f 28  75
1301 : 52 45 54 55 52 4e 29 05  fc
1309 : 27 22 3b 00 18 13 b9 00  11
1311 : 97 32 30 34 2c 30 00 2f  f7
1319 : 13 ba 00 a1 58 24 3a 8b  64
1321 : 58 24 b3 b1 c7 28 31 33  97
1329 : 29 a7 31 38 36 00 44 13  14
1331 : bb 00 97 32 30 34 2c 31  d0
1339 : 3a 99 22 20 22 3a 89 31  49
1341 : 31 34 00 4a 13 bc 00 3a  61
1349 : 00 60 13 bd 00 8f 20 54  9c
1351 : 48 45 20 42 41 52 44 27  92
1359 : 53 20 42 41 4e 4b 00 66  81
1361 : 13 be 00 3a 00 81 13 bf  f3
1369 : 00 8d 31 33 30 3a 4e 24  39
1371 : b2 22 30 30 30 30 30 30  ec
1379 : 30 30 30 30 30 30 22 00  e1
1381 : 90 13 c0 00 9e 32 31 31  6e
1389 : 38 2c 30 2c 31 32 00 ad  69
1391 : 13 c1 00 99 22 9f 3e 48  61
1399 : 4f 57 20 4d 55 43 48 20  16
13a1 : 4d 4f 4e 45 59 20 44 4f  18
13a9 : 45 53 22 00 ca 13 c2 00  71
13b1 : 99 22 11 3e 05 22 3b 3a  2a
13b9 : 8d 31 36 32 3a 99 22 9f  eb
13c1 : 20 57 41 4e 54 20 22 3b  ec
13c9 : 00 df 13 c3 00 85 22 05  b5
13d1 : 22 3b 4d 24 3a 4d 24 b2  6d
13d9 : 4e 24 aa 4d 24 00 ef 13  b6
13e1 : c4 00 4d 24 b2 c9 28 4d  32
13e9 : 24 2c 31 32 29 00 fb 13  5f
13f1 : c5 00 81 54 b2 30 a4 31  43
13f9 : 31 00 1a 14 c6 00 97 43  85
1401 : 48 aa 33 36 aa 54 2c c6  bd
1409 : 28 ca 28 4d 24 2c 54 aa  94
1411 : 31 2c 31 29 29 ab 34 38  fb
1419 : 00 20 14 c7 00 82 00 48  cc
1421 : 14 c8 00 99 22 20 11 11  56
1429 : 11 05 4f 4b 2e 20 59 4f  e2
1431 : 55 20 47 4f 54 20 49 54  66
1439 : 2e 2e 2e 9f 28 52 45 54  d1
1441 : 55 52 4e 29 22 3b 00 51  17
1449 : 14 c9 00 89 31 38 35 00  1d
1451 : 57 14 ca 00 3a 00 68 14  d2
1459 : cb 00 8f 20 54 48 45 20  e9
1461 : 47 55 49 4c 44 45 00 6e  7a
1469 : 14 cc 00 3a 00 82 14 d2  35
1471 : 00 8d 31 33 30 3a 9e 32  9e
1479 : 31 31 38 2c 30 2c 31 32  64
1481 : 00 a5 14 d3 00 99 22 9f  68
```

```
1489 : 27 57 45 4c 43 4f 4d 45   a5
1491 : 2Ø 54 4f 2Ø 54 48 45 2Ø   9Ø
1499 : 47 55 49 4c 44 45 2Ø 2c   ae
14a1 : Ø5 22 3b ØØ b4 14 d4 ØØ   c5
14a9 : 8d 31 36 32 3a 99 22 9f   db
14b1 : 2c 22 ØØ e1 14 d5 ØØ 99   4e
14b9 : 22 11 2Ø 44 4f 2Ø 59 4f   ee
14c1 : 55 2Ø 57 41 4e 54 2Ø 54   d5
14c9 : 4f 2Ø 42 45 2Ø 52 45 56   b8
14d1 : 49 45 57 45 44 2Ø 3f 27   cc
14d9 : 22 3b 3a 89 32 31 39 ØØ   ea
14e1 : fØ 14 d6 ØØ 97 32 3Ø 34   c5
14e9 : 2c 3Ø 3a 58 b2 31 ØØ Ød   96
14f1 : 15 d7 ØØ a1 58 24 3a 8b   cd
14f9 : 58 24 b3 b1 22 59 22 af   5b
15Ø1 : 58 24 b3 b1 22 4e 22 a7   fb
15Ø9 : 32 31 35 ØØ 1d 15 d8 ØØ   ff
1511 : 97 32 3Ø 34 2c 31 3a 99   bc
1519 : 22 2Ø 22 ØØ 2d 15 d9 ØØ   b7
1521 : 8b 58 24 b2 22 4e 22 a7   a4
1529 : 58 b2 3Ø ØØ 33 15 da ØØ   2e
1531 : 8e ØØ 45 15 db ØØ 8d 32   Øc
1539 : 31 34 3a 8b 58 b2 3Ø a7   af
1541 : 31 31 34 ØØ 4d 15 dc ØØ   Ø9
1549 : 8d 37 3Ø ØØ 6f 15 dd ØØ   95
1551 : 99 22 9f 3e 4c 4f 57 45   d2
1559 : 52 2Ø Ø5 41 43 9f 2Ø 54   7f
1561 : 4f 2Ø 4d 49 4e 49 4d 55   4c
1569 : 4d 2Ø 3f 22 3b ØØ 81 15   be
1571 : de ØØ 8d 32 31 34 3a 8b   ae
1579 : 58 b2 3Ø a7 32 32 34 ØØ   b1
1581 : 9b 15 df ØØ 81 54 b2 3Ø   85
1589 : a4 33 3a 97 43 48 aa 31   cc
1591 : 36 aa 54 2c 32 35 35 3a   cd
1599 : 82 ØØ a3 15 eØ ØØ 8d 37   5a
15a1 : 3Ø ØØ c6 15 e1 ØØ 99 22   ee
15a9 : 3e 53 48 41 4c 4c 2Ø Ø5   7d
15b1 : 22 3b 3a 8d 31 36 32 3a   b3
15b9 : 99 22 2Ø 9f 42 45 2Ø 41   b1
15c1 : 42 4c 45 22 ØØ fc 15 e2   c1
15c9 : ØØ 99 22 11 3e 54 4f 2Ø   45
15d1 : 45 58 41 4d 49 4e 45 2Ø   99
15d9 : 43 48 45 53 54 53 2Ø 3f   db
15e1 : 22 3b 3a 8d 32 31 34 3a   d3
15e9 : 8b 58 b2 3Ø a7 97 43 48   28
15f1 : aa 36 39 2c 3Ø 3a 89 32   ea
15f9 : 32 38 ØØ Øb 16 e3 ØØ 97   59
16Ø1 : 43 48 aa 36 39 2c 32 35   Ø2
16Ø9 : 35 ØØ 13 16 e4 ØØ 8d 37   b9
1611 : 3Ø ØØ 4f 16 e5 ØØ 99 22   e1
1619 : 3e 45 4e 54 45 52 2Ø 4c   18
1621 : 45 56 45 4c 2Ø 4f 46 2Ø   42
1629 : 43 48 41 52 41 43 54 45   35
1631 : 52 2Ø 3a 2Ø 2Ø 22 3b c2   ac
1639 : 28 43 48 aa 33 32 29 ac   2d
1641 : 32 35 36 aa c2 28 43 48   fc
1649 : aa 33 33 29 3b ØØ 7a 16   49
1651 : e6 ØØ 9e 32 31 31 38 2c   fb
1659 : 32 38 2c 31 32 3a 85 4c   7c
1661 : 24 3a 4c b2 c5 28 4c 24   23
1669 : 29 3a 8b 4c b1 39 39 39   58
1671 : 39 a7 4c b2 39 39 39 39   9c
1679 : ØØ 9c 16 e7 ØØ 97 43 48   a4
1681 : aa 33 32 2c b5 28 4c ad   ØØ
1689 : 32 35 36 29 3a 97 43 48   Ø7
1691 : aa 33 33 2c 4c 2Ø af 32   1Ø
1699 : 35 35 ØØ be 16 e8 ØØ 97   19
16a1 : 43 48 aa 33 34 2c b5 28   e5
16a9 : 4c ad 32 35 36 29 3a 97   c4
16b1 : 43 48 aa 33 35 2c 4c 2Ø   5Ø
16b9 : af 32 35 35 ØØ d8 16 e9   68
16c1 : ØØ 8d 37 3Ø 3a 4e 24 b2   68
16c9 : 22 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø   bb
16d1 : 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 22 ØØ f9 34   34
16d9 : 16 ea ØØ 85 22 11 3e 48   49
16e1 : 4f 57 2Ø 4d 55 43 48 2Ø   5e
16e9 : 45 58 5Ø 45 52 49 45 4e   38
16f1 : 43 45 2Ø 22 3b 45 24 ØØ   92
16f9 : Øc 17 eb ØØ 45 24 b2 c9   6Ø
17Ø1 : 28 4e 24 aa 45 24 2c 31   37
17Ø9 : 32 29 ØØ 35 17 ec ØØ 81   52
1711 : 54 b2 3Ø a4 31 31 3a 97   14
1719 : 43 48 aa 32 3Ø aa 54 2c   73
1721 : c6 28 ca 28 4e 24 2c 54   82
1729 : aa 31 2c 31 29 29 ab 34   9Ø
1731 : 38 3a 82 ØØ 72 17 ed ØØ   bf
1739 : 8d 37 3Ø 3a 99 22 11 3e   21
1741 : 48 4f 57 2Ø 4d 55 43 48   28
1749 : 2Ø 48 49 54 53 2f 43 4f   c5
1751 : 4e 44 49 54 49 4f 4e 2Ø   27
1759 : 2Ø 22 3b c2 28 43 48 aa   c5
1761 : 34 38 29 ac 32 35 36 aa   8c
1769 : c2 28 43 48 aa 34 39 29   9d
1771 : ØØ 86 17 ee ØØ 9e 32 31   78
1779 : 31 38 2c 32 35 2c 31 33   f8
1781 : 3a 85 45 24 ØØ a1 17 ef   9d
```

```
1789 : ØØ 45 b2 c5 28 45 24 29   21
1791 : 3a 8b 45 b1 39 39 39 39   cd
1799 : a7 45 b2 39 39 39 39 ØØ   f9
17a1 : c3 17 fØ ØØ 97 43 48 aa   36
17a9 : 34 38 2c b5 28 45 ad 32   83
17b1 : 35 36 29 3a 97 43 48 aa   9d
17b9 : 34 39 2c 45 2Ø af 32 35   fØ
17c1 : 35 ØØ e5 17 f1 ØØ 97 43   57
17c9 : 48 aa 35 3Ø 2c b5 28 45   55
17d1 : ad 32 35 36 29 3a 97 43   f5
17d9 : 48 aa 35 31 2c 45 2Ø af   b7
17e1 : 32 35 35 ØØ ed 17 f2 ØØ   5f
17e9 : 8d 37 3Ø ØØ 28 18 f3 ØØ   31
17f1 : 85 22 11 3e 46 4f 52 2Ø   fc
17f9 : 48 4f 57 2Ø 4d 55 43 48   eØ
18Ø1 : 2Ø 54 49 4d 45 2Ø 53 54   5d
18Ø9 : 48 41 4c 4c 2Ø 48 45 2Ø   28
1811 : 48 49 54 2Ø 2Ø 2Ø 39 9d   3a
1819 : 9d 9d 22 3b 54 24 3a 54   6d
1821 : b2 c5 28 54 24 29 ØØ 35   4Ø
1829 : 18 f4 ØØ 8b 54 b1 39 a7   34
1831 : 54 b2 39 ØØ 42 18 f5 ØØ   e9
1839 : 8b 54 b3 31 a7 54 b2 31   4c
1841 : ØØ 55 18 f6 ØØ 54 b2 54   e7
1849 : ab 31 3a 97 43 48 aa 37   9e
1851 : 39 2c 54 ØØ 5d 18 f7 ØØ   2c
1859 : 8d 37 3Ø ØØ 75 18 f8 ØØ   8a
1861 : 99 22 11 3e 43 48 41 4e   3Ø
1869 : 47 45 2Ø 52 41 43 45 2Ø   29
1871 : 3f 22 3b ØØ 87 18 f9 ØØ   b1
1879 : 8d 32 31 34 3a 8b 58 b2   b9
1881 : 3Ø a7 32 35 39 ØØ 9e 18   f6
1889 : fa ØØ 8d 37 3Ø 3a 99 22   4d
1891 : 91 91 91 3e Ø5 22 3b 3a   da
1899 : 8d 31 36 32 ØØ c4 18 fb   11
18a1 : ØØ 99 22 2Ø 9f 49 53 2Ø   cc
18a9 : 41 2Ø Ø5 22 3b 3a 99 52   11
18b1 : 41 24 28 c2 28 43 48 aa   7a
18b9 : 35 37 29 29 3b 22 9f 2Ø   7d
18c1 : 21 22 ØØ dc 18 fc ØØ 99   2c
18c9 : 22 11 3e 43 48 41 4e 47   c2
18d1 : 45 2Ø 54 4f 3a 2Ø 2Ø Ø5   55
18d9 : 22 3b ØØ f5 18 fd ØØ 81   cc
18e1 : 54 b2 3Ø a4 36 3a 9e 32   43
18e9 : 31 31 38 2c 31 31 2c 31   f6
18f1 : 31 aa 54 ØØ Ød 19 fe ØØ   22
18f9 : 99 52 41 24 28 54 29 2c   b2
19Ø1 : 22 9f 28 22 54 22 29 Ø5   46
19Ø9 : 22 3a 82 ØØ 1f 19 ff ØØ   a4
1911 : 99 22 9f 3e 22 3b 3a 97   7f
1919 : 32 3Ø 34 2c 3Ø ØØ 32 19   f4
1921 : ØØ Ø1 a1 58 24 3a 8b 58   Ø8
1929 : 24 b2 22 22 a7 32 35 36   c1
1931 : ØØ 4d 19 Ø1 Ø1 58 b2 c6   6a
1939 : 28 58 24 29 3a 8b 58 b3   84
1941 : 34 38 bØ 58 b1 35 34 a7   ad
1949 : 32 35 36 ØØ 69 19 Ø2 Ø1   Ød
1951 : 97 43 48 aa 35 37 2c 58   6Ø
1959 : ab 34 38 3a 97 32 3Ø 34   a8
1961 : 2c 31 3a 99 22 2Ø 22 ØØ   93
1969 : 8c 19 Ø3 Ø1 8d 37 3Ø 3a   2b
1971 : 8b c2 28 43 48 aa 35 36   eb
1979 : 29 b3 31 bØ c2 28 43 48   e9
1981 : aa 35 36 29 b1 34 a7 31   36
1989 : 31 34 ØØ 95 19 Ø4 Ø1 89   5Ø
1991 : 32 36 35 ØØ b2 19 Ø5 Ø1   36
1999 : 8b c2 28 43 48 aa 36 34   13
19a1 : aa 4d 29 b1 39 a7 97 43   28
19a9 : 48 aa 36 34 aa 4d 2c 39   93
19b1 : ØØ e1 19 Ø6 Ø1 99 22 2Ø   4f
19b9 : 22 c2 28 43 48 aa 36 34   ca
19c1 : aa 4d 29 22 9d 9d 9d 9d   19
19c9 : 22 3b 3a 85 58 24 3a 58   Ø8
19d1 : b2 c5 28 58 24 29 3a 8b   Ø7
19d9 : 58 b1 39 a7 58 b2 39 ØØ   4d
19e1 : f2 19 Ø7 Ø1 97 43 48 aa   4c
19e9 : 36 34 aa 4d 2c 58 3a 8e   19
19f1 : ØØ Øc 1a Ø8 Ø1 8b 58 b3   b4
19f9 : 3Ø a7 58 b2 3Ø 3a 97 43   23
1aØ1 : 48 aa 36 34 aa 4d 2c 58   29
1aØ9 : 3a 8e ØØ 2e 1a Ø9 Ø1 99   71
1a11 : 22 3e 48 4f 57 2Ø 4d 55   a5
1a19 : 43 48 2Ø 53 4f 52 43 2e   e4
1a21 : 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47   e1
1a29 : 45 2Ø 22 3b ØØ 3b 1a Øa   c5
1a31 : Ø1 4d b2 3Ø 3a 8d 32 36   d1
1a39 : 31 ØØ 5e 1a Øb Ø1 99 22   a9
1a41 : 11 3e 48 4f 57 2Ø 4d 55   c4
1a49 : 43 48 2Ø 43 4f 4e 4a 2e   Øe
1a51 : 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47   11
1a59 : 45 2Ø 22 3b ØØ 6b 1a Øc   7a
1a61 : Ø1 4d b2 31 3a 8d 32 36   21
1a69 : 31 ØØ 8e 1a Ød Ø1 99 22   Ø5
1a71 : 11 3e 48 4f 57 2Ø 4d 55   f4
1a79 : 43 48 2Ø 4d 41 47 49 2e   62
1a81 : 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47   41
```

```
1a89 : 45 2Ø 22 3b ØØ 9b 1a Øe   3Ø
1a91 : Ø1 4d b2 32 3a 8d 32 36   71
1a99 : 31 ØØ be 1a Øf Ø1 99 22   61
1aa1 : 11 3e 48 4f 57 2Ø 4d 55   24
1aa9 : 43 48 2Ø 57 49 5a 52 2e   1Ø
1ab1 : 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47   71
1ab9 : 45 2Ø 22 3b ØØ cb 1a 1Ø   e5
1ac1 : Ø1 4d b2 33 3a 8d 32 36   c1
1ac9 : 31 ØØ d3 1a 11 Ø1 8d 37   fØ
1ad1 : 3Ø ØØ f2 1a 12 Ø1 99 22   d5
1ad9 : 11 3e 43 48 41 4e 47 45   11
1ae1 : 2Ø 53 54 41 54 55 53 2Ø   66
1ae9 : 3f 22 3b 3a 8d 32 31 34   e7
1af1 : ØØ ff 1a 13 Ø1 8b 58 b2   Ød
1af9 : 3Ø a7 32 38 35 ØØ 2Ø 1b   9b
1bØ1 : 14 Ø1 8d 37 3Ø 3a 99 22   6Ø
1bØ9 : 3e Ø5 22 3b 3a 8d 31 36   fb
1b11 : 32 3a 99 22 9f 2Ø 49 53   d2
1b19 : 2Ø 41 2Ø Ø5 22 3b ØØ 33   e5
1b21 : 1b 15 Ø1 99 5Ø 52 24 28   b3
1b29 : c2 28 43 48 aa 35 36 29   59
1b31 : 29 ØØ 48 1b 16 Ø1 99 22   e4
1b39 : 9f 11 3e 43 48 41 4e 47   af
1b41 : 45 2Ø 54 4f 3a 22 ØØ 61   Ød
1b49 : 1b 17 Ø1 81 54 b2 31 a4   49
1b51 : 34 3a 9e 32 31 31 38 2c   66
1b59 : 31 31 2c 31 33 aa 54 ØØ   2e
1b61 : 77 1b 18 Ø1 99 5Ø 52 24   3a
1b69 : 28 54 29 2c 22 28 22 54   2Ø
1b71 : 22 29 22 3a 82 ØØ 93 1b   a4
1b79 : 19 Ø1 99 22 3e 59 4f 55   54
1b81 : 2Ø 43 48 4f 49 43 45 3a   77
1b89 : 22 3b 3a 97 32 3Ø 34 2c   98
1b91 : 3Ø ØØ a6 1b 1a Ø1 a1 58   af
1b99 : 24 3a 8b 58 24 b2 22 22   6d
1ba1 : a7 32 38 32 ØØ c1 1b 1b   66
1ba9 : Ø1 58 b2 c6 28 58 24 29   84
1bb1 : 3a 8b 58 b3 34 39 bØ 58   be
1bb9 : b1 35 32 a7 32 38 32 ØØ   34
1bc1 : d1 1b 1c Ø1 97 43 48 aa   51
1bc9 : 35 36 2c 58 ab 34 38 ØØ   6d
1bd1 : d9 1b 1d Ø1 8d 37 3Ø ØØ   f3
1bd9 : 1a 1c 1e Ø1 99 22 11 3e   15
1be1 : 48 4f 57 2Ø 4d 55 43 48   c8
1be9 : 2Ø 53 5Ø 45 4c 4c 2Ø 4f   77
1bf1 : 49 4e 54 53 2Ø 22 3b c2   66
1bf9 : 28 43 48 aa 35 32 29 ac   Ød
1cØ1 : 32 35 36 aa c2 28 43 48   bc
1cØ9 : aa 35 33 29 3a 9e 32 31   Ø4
1c11 : 31 38 2c 32 31 2c 31 33   4f
1c19 : ØØ 38 1c 1f Ø1 85 53 5Ø   4b
1c21 : 24 3a 53 5Ø b2 c5 28 53   e2
1c29 : 5Ø 24 29 3a 8b 53 5Ø b3   19
1c31 : 3Ø a7 53 5Ø b2 3Ø ØØ 4d   5b
1c39 : 1c 2Ø Ø1 8b 53 5Ø b1 39   Ø8
1c41 : 39 39 39 a7 53 5Ø b2 39   4f
1c49 : 39 39 39 ØØ 71 1c 21 Ø1   ec
1c51 : 97 43 48 aa 35 32 2c b5   f2
1c59 : 28 53 5Ø ad 32 35 36 29   ed
1c61 : 3a 97 43 48 aa 35 33 2c   ba
1c69 : 53 5Ø 2Ø af 32 35 35 ØØ   84
1c71 : 95 1c 22 Ø1 97 43 48 aa   c7
1c79 : 35 34 2c b5 28 53 5Ø ad   44
1c81 : 32 35 36 29 3a 97 43 48   ff
1c89 : aa 35 35 2c 53 5Ø 2Ø af   38
1c91 : 32 35 35 ØØ 9e 1c 23 Ø1   Ø5
1c99 : 89 31 31 34 ØØ a9 1c 2c   a4
1ca1 : Ø1 8f 2d 2d 2d 2d 2d ØØ   4c
1ca9 : bb 1c 2d Ø1 8f 2Ø 57 45   cØ
1cb1 : 41 5Ø 4f 4e 2Ø 53 48 4f   14
1cb9 : 5Ø ØØ c6 1c 2e Ø1 8f 2d   c2
1cc1 : 2d 2d 2d 2d ØØ ce 1c 2f   bb
1cc9 : Ø1 8d 37 3Ø ØØ f4 1c 3Ø   dd
1cd1 : Ø1 99 22 11 9f 3e 49 4e   f7
1cd9 : 53 45 52 54 2Ø 54 48 45   3e
1ce1 : 2Ø 43 48 41 52 41 43 54   c2
1ce9 : 45 52 2Ø 44 49 53 4b 3a   b9
1cf1 : 22 3b ØØ Ød 1d 31 Ø1 97   e1
1cf9 : 32 3Ø 34 2c 3Ø 3a 97 31   6c
1dØ1 : 39 38 2c 3Ø 3a 92 31 39   d7
1dØ9 : 38 2c 31 ØØ 1d 1d 32 Ø1   29
1d11 : 97 32 3Ø 34 2c 31 3a 99   bc
1d19 : 22 2Ø 22 ØØ 39 1d 33 Ø1   1f
1d21 : 97 32 31 36 39 2c 36 35   1d
1d29 : 3a 97 32 32 3Ø 34 2c 31   b9
1d31 : 39 33 3a 97 32 2c 3Ø ØØ   cb
1d39 : 43 1d 34 Ø1 9e 32 31 34   e1
1d41 : 35 ØØ 5Ø 1d 35 Ø1 84 31   fe
1d49 : 35 2c 41 2c 42 24 ØØ 5d   6a
1d51 : 1d 36 Ø1 8b 41 b2 3Ø a7   f5
```

Bitte verwenden Sie den MSE zum Eingeben des Programms

```
1d59 : 33 32 30 00 75 1d 37 01  d1
1d61 : 99 22 11 3e 44 49 53 4b  8a
1d69 : 20 45 52 52 4f 52 23 22  63
1d71 : 3b 41 3b 00 8e 1d 38 01  d0
1d79 : 97 32 30 34 2c 30 3a 97  18
1d81 : 31 39 38 2c 30 3a 92 31  64
1d89 : 39 38 2c 31 00 a3 1d 39  14
1d91 : 01 97 32 30 34 2c 31 3a  ce
1d99 : 99 22 20 22 3a 89 31 31  a7
1da1 : 34 00 ab 1d 40 01 8d 37  15
1da9 : 30 00 c5 1d 41 01 99 22  b5
1db1 : 11 3e 45 51 55 49 50 50  de
1db9 : 49 4e 47 20 4e 4f 57 2e  18
1dc1 : 2e 2e 22 00 e1 1d 42 01  a1
1dc9 : 81 54 b2 31 a4 31 32 37  52
1dd1 : 3a 97 34 39 31 35 31 aa  e2
1dd9 : 54 2c 32 35 35 3a 82 00  a6
1de1 : fd 1d 43 01 99 22 11 3e  c9
1de9 : 44 45 4c 45 54 49 4e 47  e3
1df1 : 20 4f 4c 44 20 53 48 4f  b1
1df9 : 50 2e 22 00 0e 1e 44 01  ce
1e01 : 98 31 35 2c 22 53 3a 4e  47
1e09 : 4d 30 41 22 00 1a 1e 45  d7
```

```
1e11 : 01 98 31 35 2c 22 49 22  8f
1e19 : 00 34 1e 46 01 99 22 11  0b
1e21 : 3e 57 52 49 54 49 4e 47  20
1e29 : 20 4e 45 57 20 4f 4e 45  ed
1e31 : 2e 22 00 42 1e 47 01 9e  16
1e39 : 32 31 37 37 3a 8a 31 31  d8
1e41 : 00 48 1e 48 01 3a 00 57  87
1e49 : 1e 4a 01 8f 20 53 41 56  0d
1e51 : 45 20 4f 46 46 00 5d 1e  59
1e59 : 4b 01 3a 00 65 1e 4c 01  2e
1e61 : 8d 37 30 00 88 1e 4d 01  47
1e69 : 99 22 11 9f 3e 44 45 4c  ff
1e71 : 45 54 49 4e 47 20 4f 4c  48
1e79 : 44 20 43 48 41 52 41 43  d9
1e81 : 54 45 52 53 2e 22 00 99  9e
1e89 : 1e 4e 01 98 31 35 2c 22  d3
1e91 : 53 3a 4e 4d 30 30 22 00  4c
1e99 : a5 1e 4f 01 98 31 35 2c  82
1ea1 : 22 49 22 00 bf 1e 50 01  21
1ea9 : 99 22 11 3e 53 41 56 49  8b
1eb1 : 4e 47 20 4e 45 57 20 4f  a3
1eb9 : 4e 45 53 2e 22 00 db 1e  12
1ec1 : 51 01 97 32 31 36 39 2c  c1
```

```
1ec9 : 34 38 3a 97 32 32 30 34  79
1ed1 : 2c 32 30 30 3a 97 32 2c  aa
1ed9 : 30 00 e5 1e 52 01 9e 32  53
1ee1 : 31 37 37 00 f2 1e 53 01  eb
1ee9 : 84 31 35 2c 41 2c 42 24  a0
1ef1 : 00 06 1f 54 01 8b 41 b2  1e
1ef9 : 30 a7 a0 31 35 3a 9e 36  57
1f01 : 34 37 33 38 00 1e 1f 55  bd
1f09 : 01 99 22 11 3e 44 49 53  53
1f11 : 4b 20 45 52 52 4f 52 23  37
1f19 : 22 3b 41 3b 00 43 1f 56  d4
1f21 : 01 97 32 30 34 2c 30 3a  5a
1f29 : 97 31 39 38 2c 30 3a 92  01
1f31 : 31 39 38 2c 31 3a 97 32  3a
1f39 : 30 34 2c 31 3a 99 22 20  ee
1f41 : 22 00 4c 1f 57 01 89 31  60
1f49 : 31 34 00 00 00 9a 00 00  69
```

Ende des Bard's Tale Editors, mit dem man seine Charaktere verbessern kann.

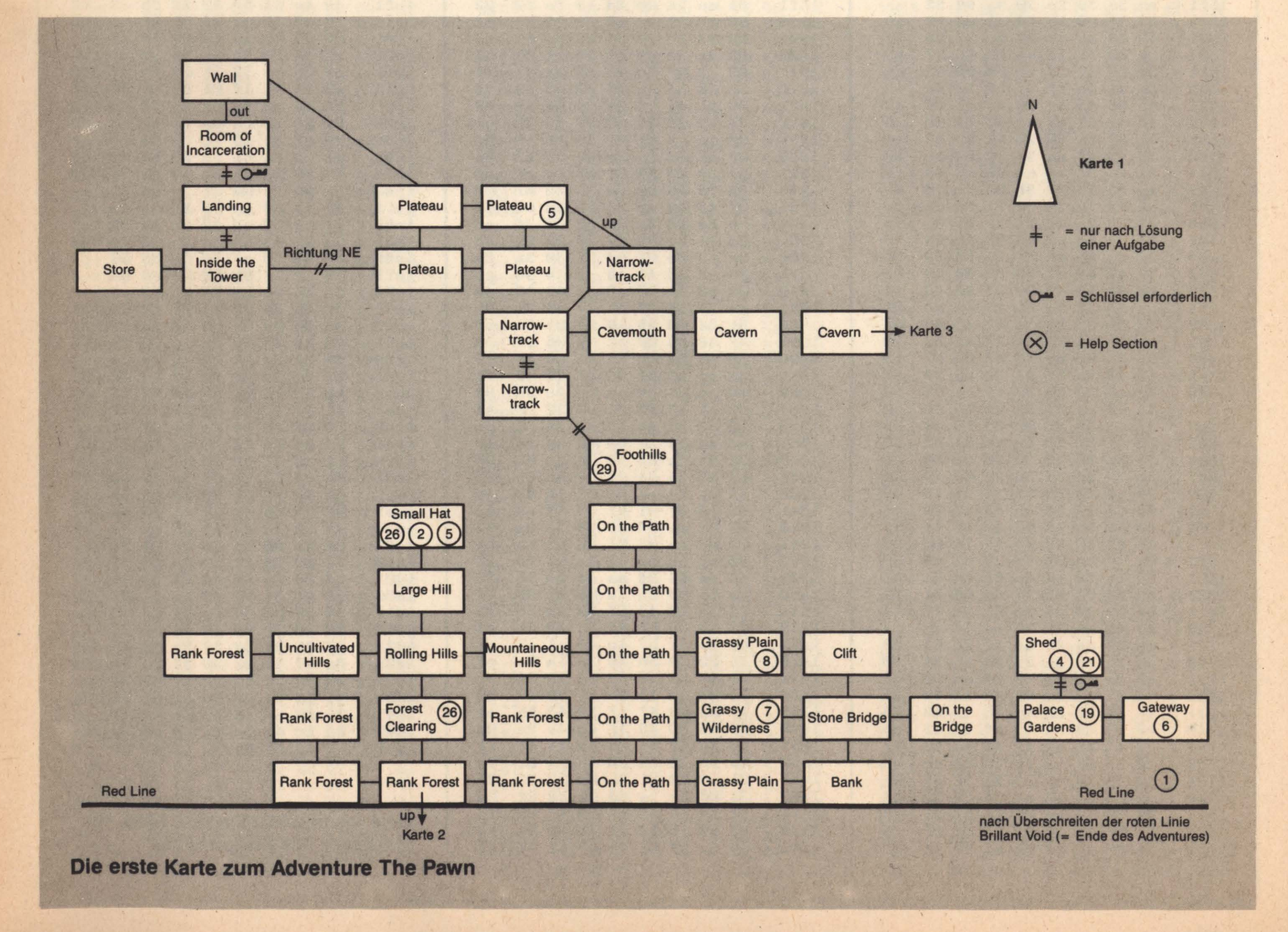
The Pawn

Dieses Adventure ist seit einem halben Jahr ein echter Dauerbrenner. Markus Klose aus Osnabrück hat es aber schon recht weit gelöst und kann einige wichtige Hinweise geben. Die Karten zu The Pawn stammen von Juliana Kubusch und Thomas Veser aus Rosental (Eure Idee ist zwar gut, nimmt dem Spieler aber einen Teil des Spielreizes).

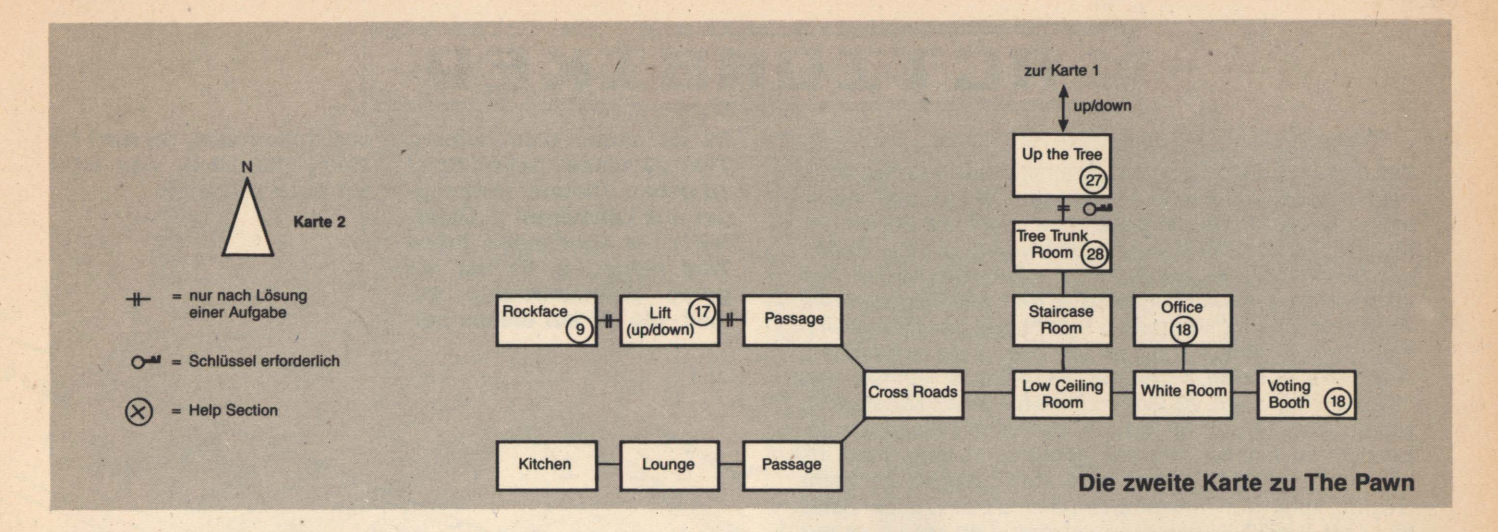
1. Wenn man die Fehler im Listing im Computerraum behebt, kann man ohne zu sterben weiterspielen. Egal was man macht, es passiert nichts. Wenn man das Listing nochmal auf die gleiche Art und Weise bearbeitet, hebt sich der Effekt wieder auf und man kann wieder sterben.

2. Hinter der Tür im Eisturm befindet sich die von Kronos gefangengehaltene Prinzessin.

3. Am »Lava River« in der Höhle sollte man alles niederlegen, was man bei sich führt und dann zweimal nach oben gehen. Im »Riverside Chamber« zerstört man die brüchige Wand. Der Fluß schwemmt einen nun in den Corridor. Wenn man dann nach Osten geht, befindet man sich wieder beim »Lava River«, der durch das Wasser erkaltet ist, wodurch man ihn überqueren kann. Man nimmt erst alle Gegenstände und geht dann nach Norden. Dort bewegt man die »Pedestal«, woraufhin sich eine Nische öffnet, in der der »blue Key« liegt. Dies ist der Schlüssel zum Tresor, in dem sich ein Stimmzettel befindet. Um zu wählen, braucht man



Die erste Karte zum Adventure The Pawn



Die zweite Karte zu The Pawn

ihn nur in eine der Urnen im Wahlraum zu legen (am besten in die große, denn das gibt mehr Punkte). Damit hat man dann für (large box) oder gegen (small box) Gringo gestimmt.

Mit dem »blue key« läßt sich aber auch die Tür im Eisturm öffnen, aber der Schlüssel verschwindet nach einmaligem Gebrauch! Man sollte sich entscheiden, ob man wählt oder die Prinzessin rettet.

4. Am Drachen kommt man folgendermaßen vorbei: Da er hungrig und kurzsichtig ist, benutzt man das Licht, um ihm die »Shades« zu zeigen (darin verstecken sich die Hobbits). Während der Drache sich nun über die Hobbits hermacht, kann man ungehindert gehen.

Um wieder herauszukommen, zieht man Kronos Gewänder an und schmiert sich den Staub vom Schrank in die Haare. Man muß aber die »Spikey Boots« bei sich tragen. Dann glaubt der Drache, man sei Kronos und man kann unbehelligt vorbei.

Aber auch Markus hat noch Fragen:

– Gibt es eine Möglichkeit, an der Palastwache vorbeizukommen, ohne den Brief vorzuzeigen?

– Wie kann ich Kronos »Platform« benutzen, ohne den Trick mit dem Listing zu verwenden?

– Was hat es mit dem Wasserfall in der »Brilliant Void« auf sich?

– Wie können die Bäume gesunden?

Soweit die Tips von Markus. Hat irgendwer The Pawn schon vollständig gelöst? Ich suche noch immer nach einer Hilfe, wie man das Armband endgültig loswird, um über die rote Linie gehen zu können. Wer weiß, wie es geht, soll doch einfach an Hallo Freaks schreiben. Ich werde den Tip so schnell wie möglich veröffentlichen.

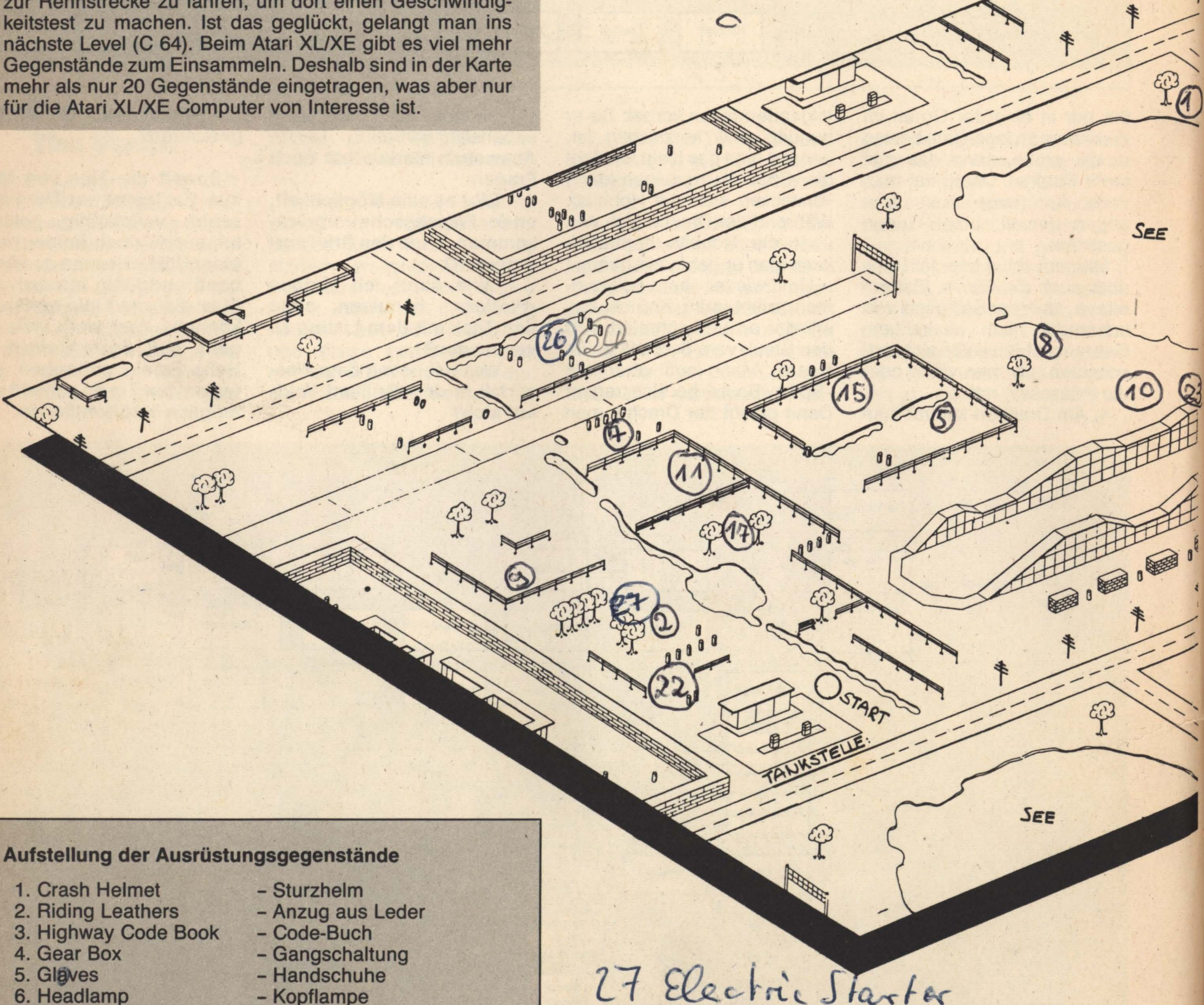
Platform 14
Workshop 12
Chamber 20
Room 23
down
Ledge
Tunnel
Annexe 24
Cavern
Hell 3 15
Passage 22
Shaft
Shaft
Chamber
High Ledge
Ledge
Circular Room
Rope Bridge
Rope Bridge
High Ledge
Passage
Store Room 10 11
Irrgarten
Laboratory 25
Irrelevant Maze
Damp Passage
Cavern
N
Karte 3
zur Karte 1
down
up
Small cave
Corridor
Lava River
up
Vertical Shaft
up
Riverside Chamber
= Einbahnstraße
= nur nach Lösung einer Aufgabe
= Help Section
Entrance
Corridor
Room 16

Die Karte gibt Einblicke, wie es weitergeht

ACTIONBIKER

Ziel dieses Spieles ist es, mit Ihrem Motorrad ein Gelände mit eingebauten Hindernissen abzufahren und dabei einige Gegenstände aufzusammeln, mit denen Sie Ihr Motorrad immer besser ausrüsten können. Um das Finden der Ausrüstungsgegenstände zu erleichtern, sehen Sie unten einen genauen Lageplan, in dem alle Gegenstände mit Nummern eingetragen sind. Achtung, es befindet sich immer nur ein Gegenstand im Gelände, und erst nachdem man den ersten genommen hat, erscheint der nächste, und so weiter. Nach dem 20. Gegenstand hat man 1 Minute Zeit, zur Rennstrecke zu fahren, um dort einen Geschwindigkeitstest zu machen. Ist das geglückt, gelangt man ins nächste Level (C 64). Beim Atari XL/XE gibt es viel mehr Gegenstände zum Einsammeln. Deshalb sind in der Karte mehr als nur 20 Gegenstände eingetragen, was aber nur für die Atari XL/XE Computer von Interesse ist.

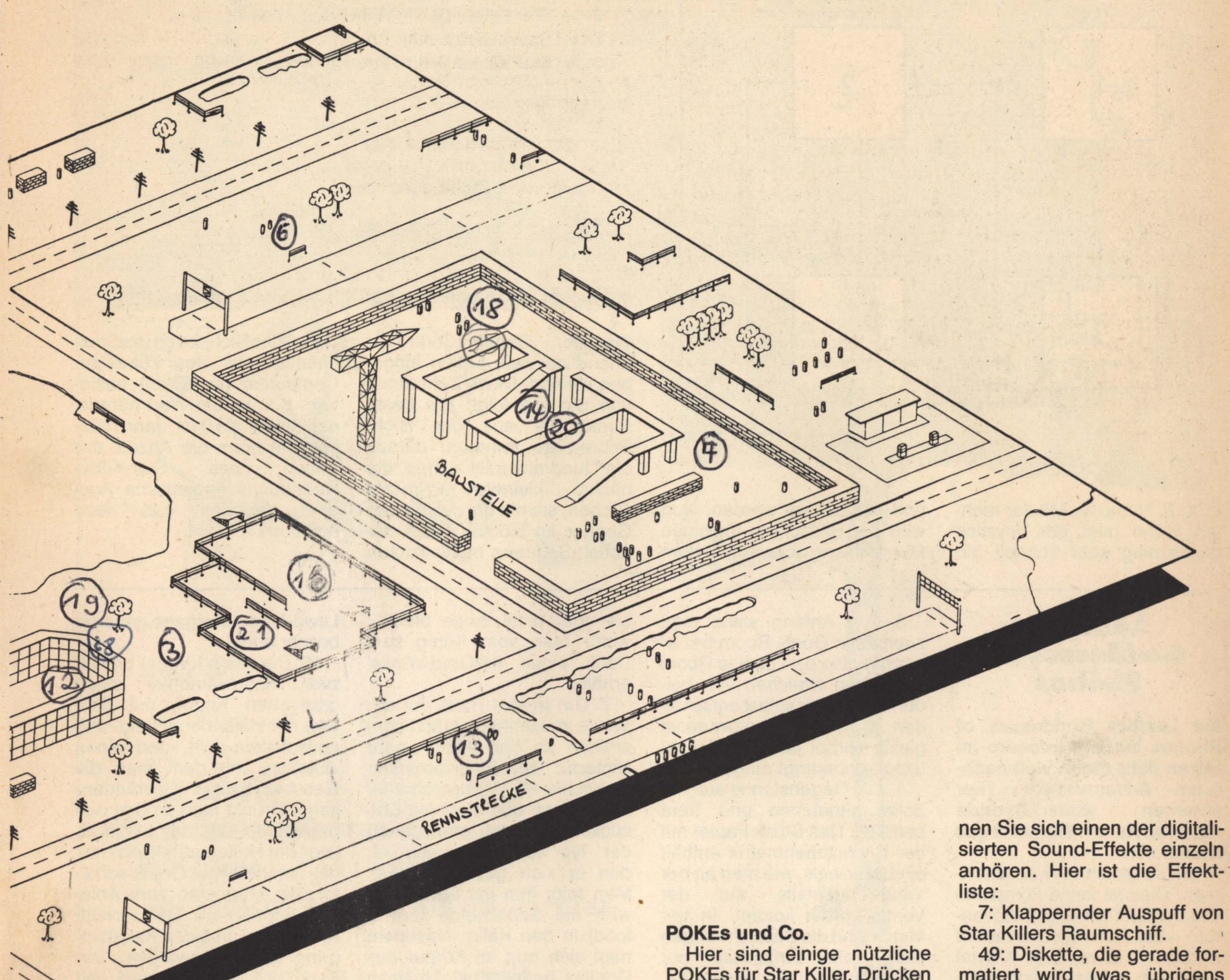
Es ist immer sehr schwer, Tips zu einem Action-Spiel zu geben. Dietmar Hinteregger aus Landskron in Österreich hat aber einen tollen Weg gefunden. Er hat die große Übersichtskarte gemalt, die Ihr auf diesen beiden Seiten seht. So habt Ihr einen Überblick, was alles auf Euch zukommt.



Aufstellung der Ausrüstungsgegenstände

1. Crash Helmet	- Sturzhelm
2. Riding Leathers	- Anzug aus Leder
3. Highway Code Book	- Code-Buch
4. Gear Box	- Gangschaltung
5. Gloves	- Handschuhe
6. Headlamp	- Kopflampe
7. Patrol Gauge	- Benzinanzeige
8. Large Fuel Tank	- großer Tank
9. Tool Box	- Werkzeugkasten
10. Mudguards	- Kotschützer
11. Sunglassis	- Sonnenbrille
12. Fairin	- Rennverbau
13. Can of Pop	-
14. Visor	- Visier
15. Exhaused Pipe	- Auspuffrohr
16. Power Brakes	- Superbremsen
17. Speedometer	- Geschwindigkeitsmesser
18. Brake Lamp	- Bremslicht
19. Oil Can	- Ölkanne
20. Turbo Charger	- Turbo
C64-Ende	
21. Cooling Fins	- Kühlrippen
22. Indicators	- Anzeigen
23. Mirror	- Rückspiegel
24. Two Tone Horn	- Zweitonhupe
25. Reflectors	- ....
26 Road Map	- ....

27 Electric Starter



Star Killer

Das beliebte Programm »Star Killer« dürften die meisten Leser noch kennen. Wir testeten es vor einem halben Jahr in unserem letzten Spiele-Sonderheft. Diverse Leser waren so freundlich, uns einige nützliche Tips zu Star Killer zu schicken. Wir wollen Euch diese Hinweise natürlich nicht vorenthalten, möchten aber darauf hinweisen, daß sie nur bei der Zumbitsu-Version funktionieren!

Die Adventure-Sequenz

Was, Sie haben das Abenteuerspiel noch nicht gelöst? Kein Wunder, schließlich versteht der Parser nur zehn Wörter. Die Wortschatzliste in der Anleitung ist natürlich falsch – um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.

Viele Leute hängen in Dr. Bobos Labor fest (beachten Sie bitte auch die Karte). In Star Killers Raumschiff kann man ganz einfach gelangen, indem man die Prinzessin küßt, die sich dann in einen Frosch verwandelt. Jetzt gibt man »Frog, give me the transmitter« ein, woraufhin der Frosch seine Zunge ausrollt, auf der sich ein roter und ein grüner Knopf befinden. Berühren Sie bitte nicht den roten Knopf, denn sonst verwandelt sich der Frosch in einen Spiele-Tester! Drücken Sie den grünen Knopf, gelangen Sie in Raum 3 (Brücke).

POKEs und Co.

Hier sind einige nützliche POKEs für Star Killer. Drücken Sie während des Spiels einfach den Resetknopf an der Zumbitsu-Erweiterungsbox, geben Sie den POKE ein und starten Sie das Spiel wieder mit SYS 46130.

POKE 27652,X: Farbe des Star-Killer-Sprites

POKE 64738,0: Das Laufwerk spuckt die Diskette aus (Vorsicht, in Deckung gehen!)

POKE 33885,2: Man kommt sofort in die End-Sequenz, bei der der Monitor implodiert. Bitte Feuerlöscher bereithalten.

POKE 00000,1: Das Programm springt zur geheimen Walfisch-Sequenz (vorausgesetzt, Sie haben den Boborola-Co-Prozessor in den Zumbitsu-Computer eingesetzt, der zur Berechnung der dreidimensionalen Walfisch-Vektoren benötigt wird.

POKE 12345,X: Je nachdem, welchen Wert X hat, können Sie sich einen der digitalisierten Sound-Effekte einzeln anhören. Hier ist die Effektliste:

7: Klappernder Auspuff von Star Killers Raumschiff.

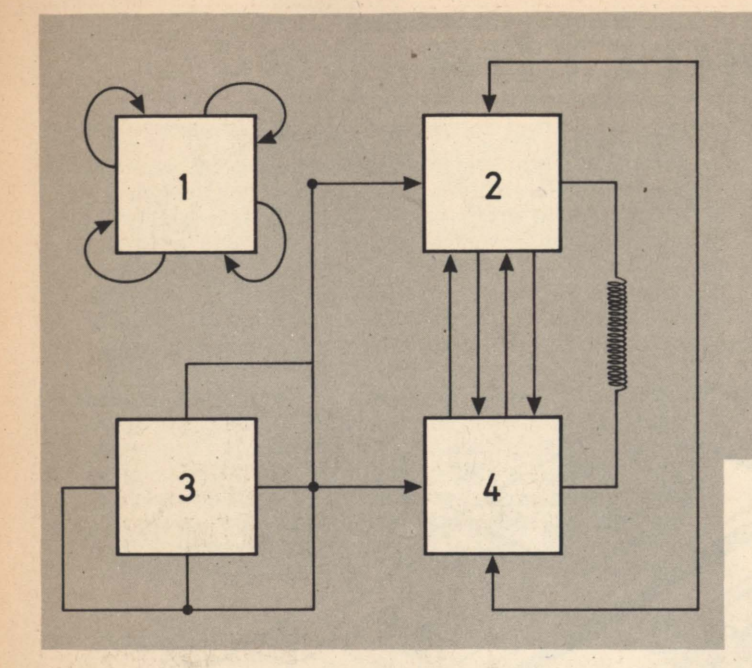
49: Diskette, die gerade formatiert wird (was übrigens auch wirklich geschieht).

343: Die Schluß-Fanfare ertönt in einer ausreichend hohen Frequenz, um die Fensterscheiben der gesamten Nachbarschaft zerspringen zu lassen.

2401: Sprachausgabe! Die beiden Androiden raunen: »Keinen Schritt weiter, Erdling, sonst destabilisieren wir deinen Neutrino-Haushalt mit unserem Labamba-Strahler!«

Cheat-Modus

Hätten Sie gedacht, daß es bei Star Killer einen Cheat-Modus gibt, der Ihnen unendlich viele Leben beschert? Nein? Macht nichts, wir auch nicht. Aber wie uns Dr. Bobo glaubhaft versicherte, kann man diesen schönen Zustand ganz einfach erreichen. Sie müssen nur folgende Tasten gleichzeitig (!) mit der linken Hand drücken, wenn das Titelbild erscheint: Q, I, A, D, F, H, J,



1 = Doktor Bobos Labor
2 = Star Killers Schiff: Androiden-Abstellkammer
3 = Star Killers Schiff: Brücke
4 = Star Killers Schiff: Touristenklasse-Abteil

Legende:

Da geht's lang

Zufallsgenerator

Raum-Zeit-Dimensions-Falte

Mit dieser Karte bereitet Star Killer keine Probleme mehr

L, X, B, N und M. Mit der rechten Hand muß der Joystick gleichzeitig sehr schnell hin und her bewegt werden. Nun wird der Bildschirm für einen Moment lang schwarz, in dem Sie den Geheim-Code für unendlich viele Leben eingeben können. Diese Zahl ermitteln Sie wie folgt: Die beste Punktezahl aus der High-Score-Liste nehmen, daraus die Quadratwurzel ziehen, die nächst kleinere Primzahl suchen, sie mit der Anzahl der Gegner im siebten Level der Action-Sequenz multiplizieren und schließlich davon die Speicherkapazität des Zumbitsu-Computers (in KByte) abziehen. Kommt ein Wert heraus, der kleiner als 0 ist, dann müssen Sie noch die Anzahl der Seiten des Star-Killer-Handbuchs (japanische Ausgabe, Version 4.2) dazu addieren.

Leather Goddesses of Phobos

Mit Leather Goddesses of Phobos landete Infocom im letzen Jahr einen vielbeachteten Adventure-Hit. Hier kommen weiterführende Tips von Harald Sigmund aus Dielkirchen:

Um es gleich vorwegzunehmen: Dies ist keine komplette Lösung für das Infocom Adventure »Leather Goddesses of Phobos«. Etwa drei Viertel habe ich gelöst, doch jetzt hänge ich absolut fest. Vielleicht kann mir irgendjemand weiterhelfen, bevor mich der Frust holt! Na ja, hier sind erst mal alle Lösungen und Tricks, die ich bisher herausgefunden habe:

1. Zuerst noch eine Anmerkung zur Mars-Karte: Die drei Ruinen werden, abhängig von der Reihenfolge, in der man sie besucht, als »ruin«, »other ruin« und »yet another ruin« bezeichnet. Den Marskanal zwischen Wattz-Upp Dock und Icy Dock mußte ich etwas kürzen, sonst wäre die Karte zu groß geworden. In Wirklichkeit ist er 20 Schauplätze lang.

2. Soweit ich bisher feststellen konnte, wird jeder tragbare Gegenstand benötigt, und zwar jeweils nur ein einziges Mal im ganzen Adventure. Einen gebrauchten Gegenstand kann man also getrost wegwerfen.

3. Am Anfang sollte man zuerst den Gents Room beziehungsweise den Ladies Room aufsuchen (welchen von beiden, muß jeder selbst entscheiden...), da das Adventure sonst gleich vorbei ist. Den Hocker (stool) unbedingt mitnehmen.

4. Alle Gegenstände aus der Zelle mitnehmen und Trent befreien. Das Stück Papier mit der Buchstabenmatrix enthält einen Hinweis, wie man an der Venusfliegenfalle auf der Venus vorbei kommt. In der Matrix sind die Bezeichnungen aller acht Einzelteile der Anti-Leather-Goddesses-Of-Phobos-Machine senkrecht, waagerecht, diagonal, vorwärts und rückwärts eingetragen. Streicht man sie alle heraus, ergeben die übrigen Buchstaben eben jenen Hinweis.

5. Um im »Closet« etwas zu sehen, muß man die Taschenlampe (flashlight) anschalten. Den Weidenkorb (wicker basket) erreicht man nur, wenn man sich auf den Hocker stellt.

6. Dem Vertreter (salesman) auf der Venus gibt man die Taschenlampe. Man erhält dann von ihm eine seltsame Maschine, einen T-Remover. Den »Jar of untangling cream« legt man in diese Maschine und wandelt ihn in einen »Jar of unangling cream« (man beachte das fehlende T) um. Mit der »entwinkelnden Creme« verwandelt man die Tochter von Mitre wieder in einen Menschen zurück (was sie aber nicht lange bleibt!), wofür man vom König zum Dank einen 82-Grad-Winkel erhält.

7. Um in das Haus auf der Venus zu kommen, klopft man einfach an der Vorder- oder Hintertür an. Ein verrückter deutscher (!) Wissenschaftler öffnet dann und stellt mit Entzücken fest, daß man genau der Typ Versuchsperson ist, den er sich gewünscht hat. Man folgt ihm ins Labor und wirft die Schokolade (brown food) in den Käfig. Nachdem man sich nun im Körper des Gorillas befindet, nimmt man den Gummischlauch (rubber hose) und das Essen auf und verzehrt letzteres. Man wird davon so stark, daß man die Gitterstäbe des Käfigs verbiegen kann (aber bitte erst, wenn der Wissenschaftler gegangen ist!). Bevor man den roten Schalter bedient, muß entweder Trents Körper oder der eigene (oder beide) entfesselt werden. Unbedingt auch den Schlauch fallen lassen.

8. Das Bild mit der Katze zeigt man der Maus. Diese erschrickt dann so sehr, daß man sie fangen kann.

9. Den Frosch muß man – wie soll es auch anders sein – küssen. Das geht allerdings nur so: Lippen-Balsam auf die Lippen schmieren, Wäscheklammer (clothes pin) auf die Nase, Ohren zuhalten (oder cotton balls in die Ohren und Nase), Augen schließen und – smack! Die folgende Szene wird im Lewd-Mode übrigens genauer beschrieben!

10. Der Kahn (barge) enthält zwei Kontrollknöpfe: einen orangenen Knopf, mit dem sich der Haltemagnet ein- und ausschalten läßt, und einen violetten, mit dem man die Geschwindigkeit verändern kann. Drückt man einmal den orangenen, legt das Schiff ab (weil der Haltemagnet jetzt aus ist). Nochmaliger Druck schaltet den Magneten zum Anlegen wieder an. Der violette Knopf muß vor der Kanalbiegung gedrückt werden. Der Kahn wird dann so schnell, daß er ans östliche Ufer getrieben wird, so daß man am My Kinda Dock anlegen kann.

11. Um die »secret message« zu decodieren, muß man bei jedem Buchstaben drei Buchstaben weit im Alphabet zurückgehen (aus L wird dann I, aus B wird Y etc.) und den ganzen Text rückwärts lesen. Die Zahl sollte man sich unbedingt merken.

12. Die Auflösung des Sultan-Rätsels heißt – Rätsel! Kein Witz, »Riddle« ist wirklich das Lösungswort. Wer wie ich stundenlang daran herumgeknobelt hat, der weiß, wie sehr die Umschreibung zutrifft! Beim Betreten des Harems die richtige Ehefrau auswählen (welche, steht in der secret message). Übrigens: Trent wird nicht gefressen.

13. Den weißen Kreis in der Oase streicht man mit der schwarzen Farbe, die man auf



Leather Goddesses of Phobos
Mars

N W E S

C = CATACOMBS
CATACOMBS
DOWN
M.C. = MARTIAN CANAL
AMONG THE DUNES
BABY DOCK
MARTIAN CANAL
ROYAL DOCKS
DONALD DOCK
HICKORY & DICKORY DOCK
THRONE ROOM
RUIN
MARTIAN DESERT
MARTIAN DESSERT
DUNETOP
CANALVIEW MALL
EXIT SHOP
ABANDONED DOCK
MY KINDA DOCK
INNER HAREM
HAREM
AUDIENCE CHAMBER
MINARET
MAIN HALL OF PALACE
ORIENTAL GARDEN
LAUNDRY ROOM
BASE OF TOWER
OASIS
WATTZ-UPP DOCK
ICY DOCK
EDGE OF POLAR ICE CAP
ALLUSION ROOM
PENGUIN PARK
INSIDE THE TENT
GYPSY CAMP
SOUTH POLE
NURSERY
ORPHANAGE FOYER

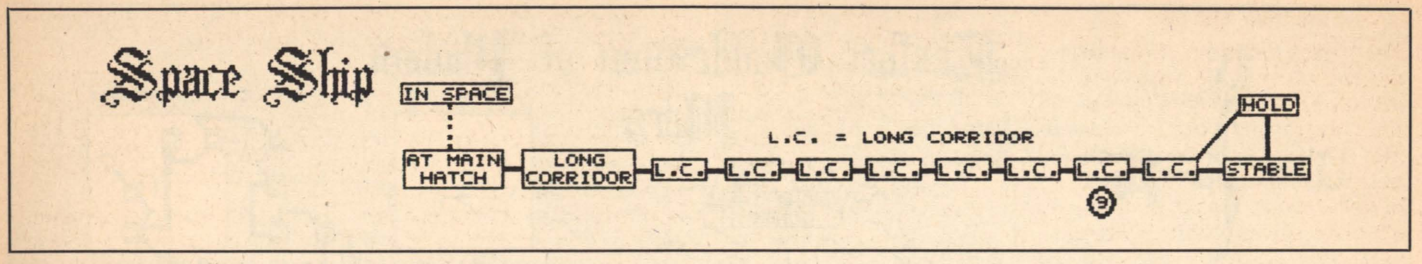
Legende:

Düne
Eis
Kanal
Gebäude/Ruinen
Bäume
Transport-Kreis (black circle)
Weg
Weg nach oben oder unten
Weg, den man nur unter bestimmten Umständen gehen kann
Weg, den man nur in eine Richtung begehen kann
Ort im Adventure

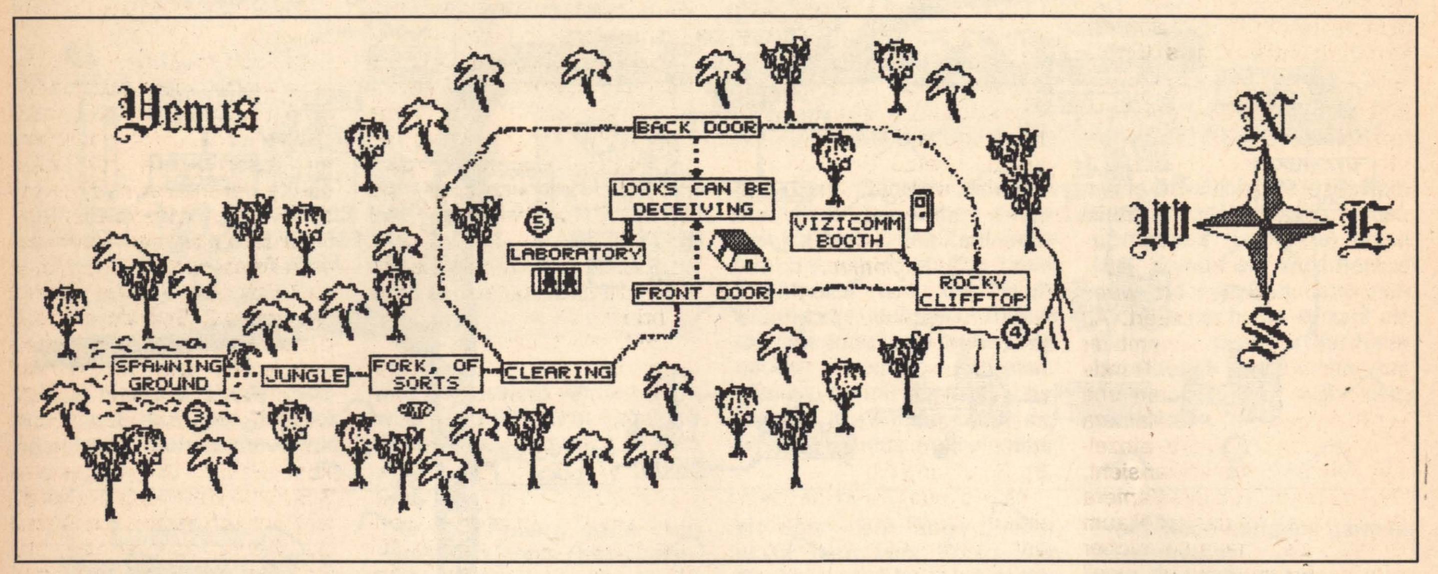
der Venus findet, wieder an. Man kann nun auf die Erde reisen. Mit dem Rechen (wooden rake) zerschneidet man das Bettlaken (sheet) und bindet die Streifen aneinander. Nachdem man das ganze ans Bett gebunden und zum Fenster hinausgeworfen hat, klettert Trent daran hinunter, um den Scheinwerfer zu holen. Keine Angst, er kommt nicht wirklich um! Der »black circle«, über den man die Erde verlassen kann, befindet sich unter dem Rasen (sod). Diesen muß man vorher wegschieben (wie hat sich der Programmierer das nur gedacht – einen Rasen wegschieben?).

14. Mit dem Spalier (trellis) und dem Laub aus dem »canvas sack« kann man auch eine Falle auf der Venus bauen, um die Venusfliegenfalle zu fangen. Das Spalier auf das Loch legen und mit Laub abdecken. Danach braucht man das fleischfressende Ungetüm nur noch nach Osten zu locken...

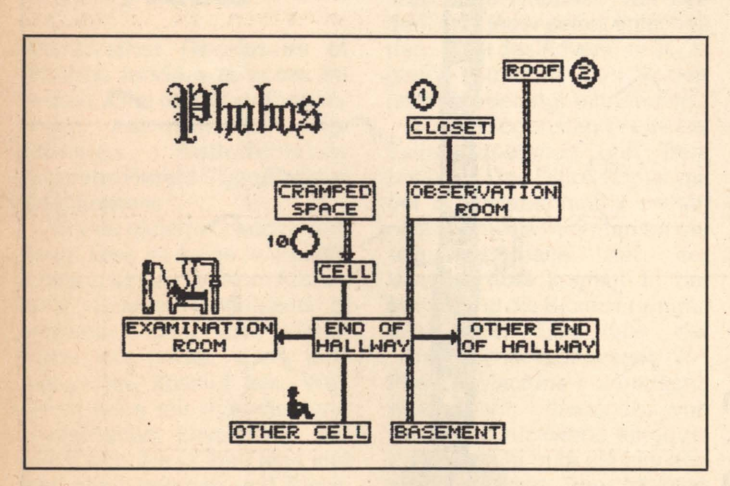
15. Um an den Südpol zu gelangen, darf man keinesfalls mit dem Schiff fahren. Man durchkreuzt sonst einen garantiert tödlichen Energiestrahl. Um dennoch dorthin zu kommen, läßt man den Kahn alleine dorthin fahren (von außerhalb den orangenen Knopf drücken). Nach einiger



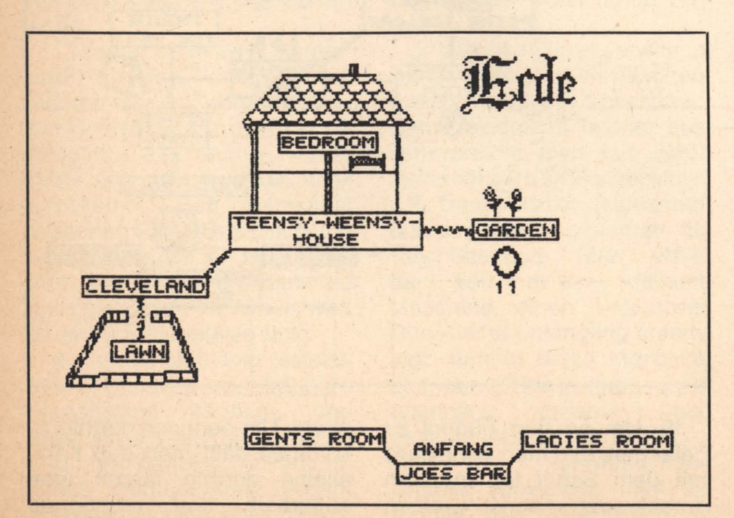
Birgt das Raumschiff noch weitere Geheimnisse?



Neben Mars und Erde ist die Venus der dritte Planet des Sonnensystems, den man im Laufe des Spiels besucht.



Phobos: Die Heimat der »Leather Goddesses«



Auf der Erde beginnt das Adventure

Zeit (etwa 25 Spielzüge) klettert man in den Brunnen (well) im Oriental Garden. Dort findet sich ein »black circle«, dessen Zielort das königliche Schiff ist.

16. Den Pinguinen gibt man das 10-Marsmid-Geldstück. Man erhält von ihnen dann eine 1-Marsmid-Münze, mit der man sich im Exit Shop einen »Exit« kaufen kann (es frage mich aber bitte keiner, wie man wieder dorthin kommen soll; das habe ich auch noch nicht rausgekriegt). Das Robot-Baby legt man in den Korb und deckt es mit der Wolldecke (blanket) zu. Nachdem es eingeschlafen ist, plaziert man den Korb vor dem Iglu und wartet, bis die Frau herauskommt, das Baby nimmt, wieder hineingeht und vergißt, die Tür abzuschließen. Die Cotton Balls aus dem Iglu herauszuholen ist dann ein Kinderspiel. Nachdem man den »black circle« im »Allusion room« besteigt, wird man auch bald feststellen, daß Trent nicht ertrunken ist...

17. Im Raumschiff habe ich bis jetzt noch nicht viel erreicht, lediglich, daß Trent von einer Granate zerfetzt wird. Wahrscheinlich kann man hier nur dann etwas Sinnvolles machen, wenn die Anti-Machine bereits fertig ist.

Für die Karte muß man folgendes wissen: Die Kreise mit den Zahlen geben Transporter an, die folgende Ziele haben:

Nr.	Zielort
1	jungle (Venus)
2	martian desert (Mars)
3	hold (Spaceship)
4	royal dock (Mars)
5	vizicomm booth (Venus)
6	Cleveland (Erde)
7	cramped space (Phobos)
8	Wattz-Upp Dock (Mars)
9	ruin oder My Kinda Dock (Mars)
10	main hall of palace (Mars)
11	end of hallway (Phobos)
12	basement (Phobos)
13	barge (Mars)

So, und jetzt kommen meine Fragen, auf die mir hoffentlich jemand Antwort geben kann:

1. Wie komme ich durch die Katakomben, ohne daß mich ein Alligator auffrißt?

2. Was mache ich mit dem Hasen? Haben der Canvas Sack und das Tablett auch noch irgendeine Bedeutung?

3. Wie erreiche ich den Exit-Shop, nachdem ich von den Pinguinen die 1-Marsmid-Coin bekommen habe?

Hacker II

Bei erfolgreichen Spielen gibt es oft einen Nachfolger mit einer ähnlichen Thematik. Das ist nicht nur bei Filmen der Fall, sondern auch bei Spielen. Bei Hacker II haben sich die Programmierer aber etwas völlig Neues einfallen lassen, wodurch sich ein völlig neuartiges Spiel ergeben hat. Die Tips und die Karte dazu stammen von Jörg Puffaldt aus Kehl.

Der Lageplan gibt Ihnen einen Überblick über den Militärkomplex. Die Zahlen geben die Nummer der Kameras an, die diese Stelle überwachen. Die gestrichelte Linie beschreibt die Runde des Wachmannes, wobei bei jeder Kamera angegeben ist, wann sie der Wächter passiert. An manchen Stellen kommt er zweimal vorbei. Eine Runde dauert genau 5 Minuten und der Ausgangspunkt ist Kamera 1. Wenn man sich die einzelnen Kameras genau ansieht, bemerkt man, daß die Kamera 28 kaputt ist. In diesem Raum ist man also genauso sicher wie im Ausgangspunkt, weil der Wächter nur den Gang überwacht, und die Zentrale wegen des Defekts keine Einsicht in diesen Raum hat. Dort kann man also ausruhen, um zum Beispiel ein neues Videoband einzulegen. Das ist sehr wichtig, weil man bekanntlich mit ihm die Männer im Kontrollraum überlistet. Synchronisiert man das Band im Bypass-Modus mit der wirklichen Einspielung, sehen die Leute im Kontrollraum nur die Einspielung und man kann ungestört arbeiten.

Ziel des Spiels ist, den Microfilm mit der Bezeichnung »classified« aus dem Tresor zu holen und am Ausgang abzuliefern. Hierzu benötigt man eine achtstellige Zahlenkombination, deren Teile in vier Datenbanken verwahrt sind. Für die Datenbanken und den Tresor gibt es einen separaten Sicherheitsmonitor. Den Tresor kann man keinesfalls ungesehen öffnen, da er von 4 Kameras (32, 34, 36 und 38) gleichzeitig bewacht wird. Die Datenbanken stehen in den Räumen 31, 33, 35 und 37.

Man steuert den Roboter in einen Raum mit Datenbank oder Tresor nach Norden, so daß er die Vitrine direkt vor sich hat. Das geforderte MRU-Kommando heißt »ROA«, denn es führt zur Aktivierung der »Remote Optical Analyser«. Jetzt muß man den Zugangscode eingeben (RED 7 ist vorgegeben, funktioniert aber nur bei einer Datenbank). Im File findet man zwei Ziffern für den Tresorcode, das nächste Passwort und einen Alarmschalter, den man ausschalten kann. Bei den Alarmschaltern muß aber unbedingt die richtige Reihenfolge (1 bis 4) eingehalten werden. Der erste Alarmschalter ist übrigens nicht bei der ersten Datenbank. Es empfiehlt sich daher, das Spiel zweimal zu spielen. Im ersten Durchgang besorgt man sich die Passwörter und notiert sie sich. Beim zweiten Mal besucht man die Datenbanken in der Reihenfolge, wie sie von den Alarmschaltern vorgeschrieben ist.

Im Klartext heißt das:

Mit dem Code »RED 7« öffnet man File 1 im Raum 37. Hier findet man den Code »WHITE 6« für File 2 im Raum 35. Der dort enthaltene Code »BLUE 1« ist das Passwort für das dritte File im Raum 31, wo man schließlich den Code »WHITE 50« für das letzte File im Raum 39 findet.

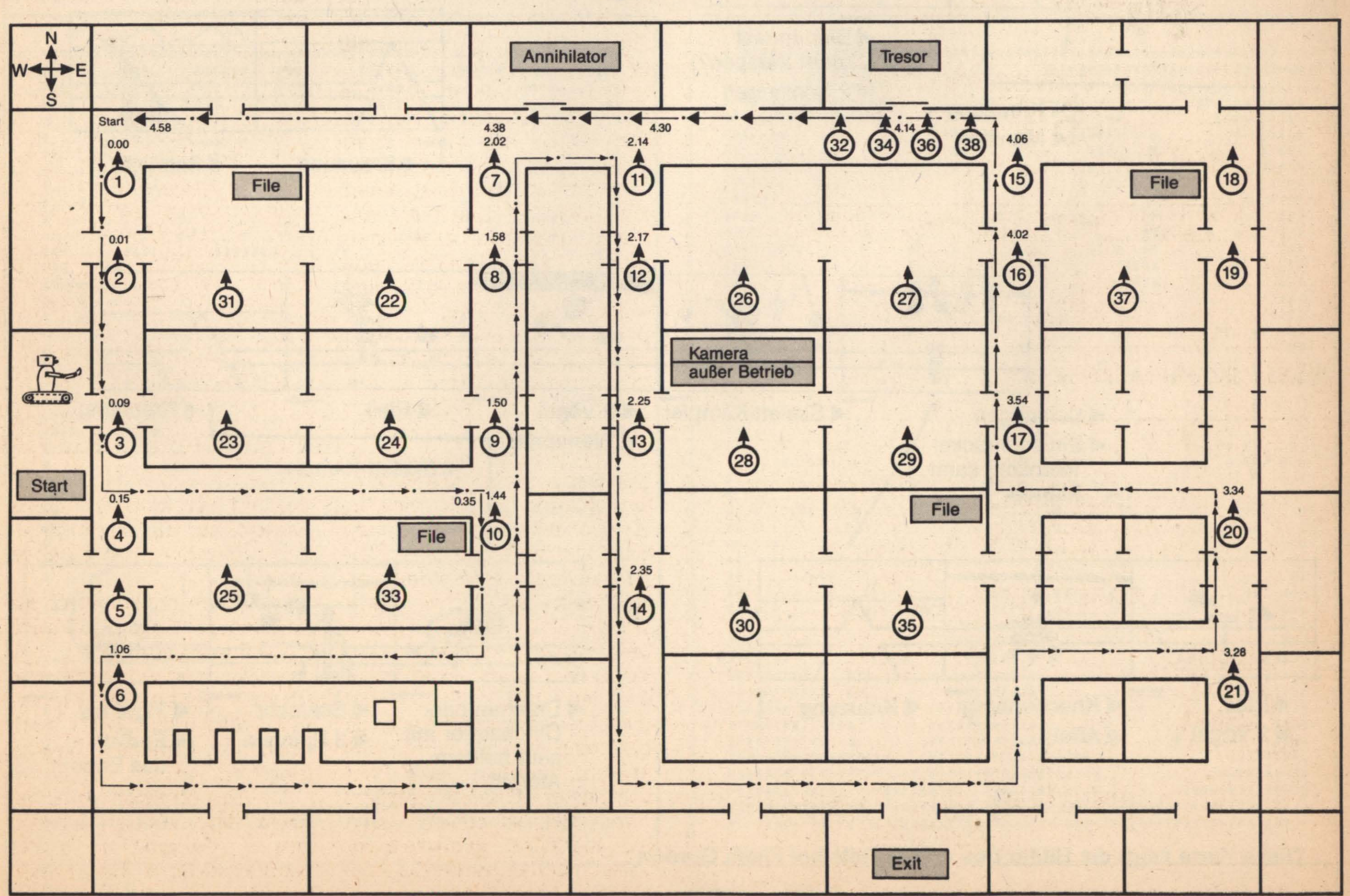
Der Zusammenhang zwischen Raum, File und Schalter ist folgender:

Raum	31	33	35	37
File	3	4	2	1
Schalter	1	3	4	2

Nachdem man die genannten Codes notiert hat, durchwandert man die Räume in der Reihenfolge 31-37-33-35, um die Alarmschalter richtig auszuschalten.

Danach muß man zum Tresor, wieder das Kommando ROA eingeben und die Kombination (07041776) eintippen. Im Tresor lagern vier Dokumente, darunter auch eines mit der Bezeichnung »classified«. Nachdem man den Raum mit dem Tresor verlassen hat, muß es blitzschnell gehen. Gehen Sie sofort 2 Schritte ostwärts bis zur Position 15, und biegen Sie dann in den Korridor südwärts. Fahren Sie jetzt exakt 20 Sekunden nach Süden, bis Sie am Ende des Ganges angekommen sind. Von dort geht es 3 Schritte westwärts und dann wieder nach Süden, bis Sie auf den Geheimagenten Levy stoßen. Bei der Fahrt muß man sich am eigenen Lageplan orientieren, da der entspre-

Lageplan Hacker II



chende Monitor ausfällt. Man sollte an dieser Stelle ein gutes Gefühl für die Geschwindigkeit des MRU haben, denn wenn man zu früh abbiegt, wird man vom feindlichen Killer-Anihilator liquidiert.

Vermutlich werden sich einige Spieler zu früh freuen, wenn sie zum ersten Mal vor Levy stehen. Dieser betrachtet nämlich die Dokumente und erklärt dann, daß sie wertlos sind. Die richtigen Dokumente sind die mit der Bezeichnung »declassified« (Tarnung!). Man muß dann nochmal zurück, um den Kampf erneut aufnehmen.

Nach erfolgreicher Arbeit werden die heldenhaften Anstrengungen mit dem Titel »Hacker des Jahres« und einer netten Grafik belohnt.

Soweit die Tips von Jörg. Aus der Redaktion kommt ein ganz anderer Rat: Gebt doch bei der Frage nach dem Passwort ganz am Anfang des Spiels statt 00987 einmal »Cover« ein. Ihr werdet schon sehen, was geschieht.

Flash Gordon

Tips und eine Karte zu Flash Gordon kommen wiederum von Carsten Hampe aus Berlin:

Der 1. Teil:

1. Nie auf die Schlangen schießen, sondern lieber Munition sparen, indem man sich ihrem Bewegungsrhythmus anpaßt und unter ihnen durchläuft.

2. Den Skelettkämpfer (Skelett mit Speer) kann man meines Erachtens nicht töten. Deshalb sollte man warten, bis er seinen Speer wirft, sich ducken und dann nach rechts (oder links) laufen.

3. Den Affen noch im Fall abschießen, weil man sonst mehr Munition benötigt, um ihn zu töten (warum eigentlich immer töten?!)

4. Den Drachen muß man mit zwei Schüssen schnell töten. Wenn er Feuer speit, sofort ducken.

5. Für den Tiger vor dem Eingang zu Barins Höhle braucht man drei Schüsse, denn Springen funktioniert nicht. Man muß sich daher mindestens drei Schuß in der Revolvertrommel oder im Magazin aufheben, da der Tiger sehr viel Zeit abzieht.

6. Um über die Schluchten zu springen, muß man immer Anlauf nehmen, da Flash sonst nur einen kurzen Sprung ausführt.

Der 2. Teil:

Barin ist am leichtesten durch »Low Punch«, »Punch to Body« und »Punch to Head« zu besiegen. Wer es schnell machen will, benutzt am einfachsten den »Low Punch«, weil er eine sehr große Reichweite und große Wirkung hat und gleichzeitig Schutz vor Barins Tritten bietet.

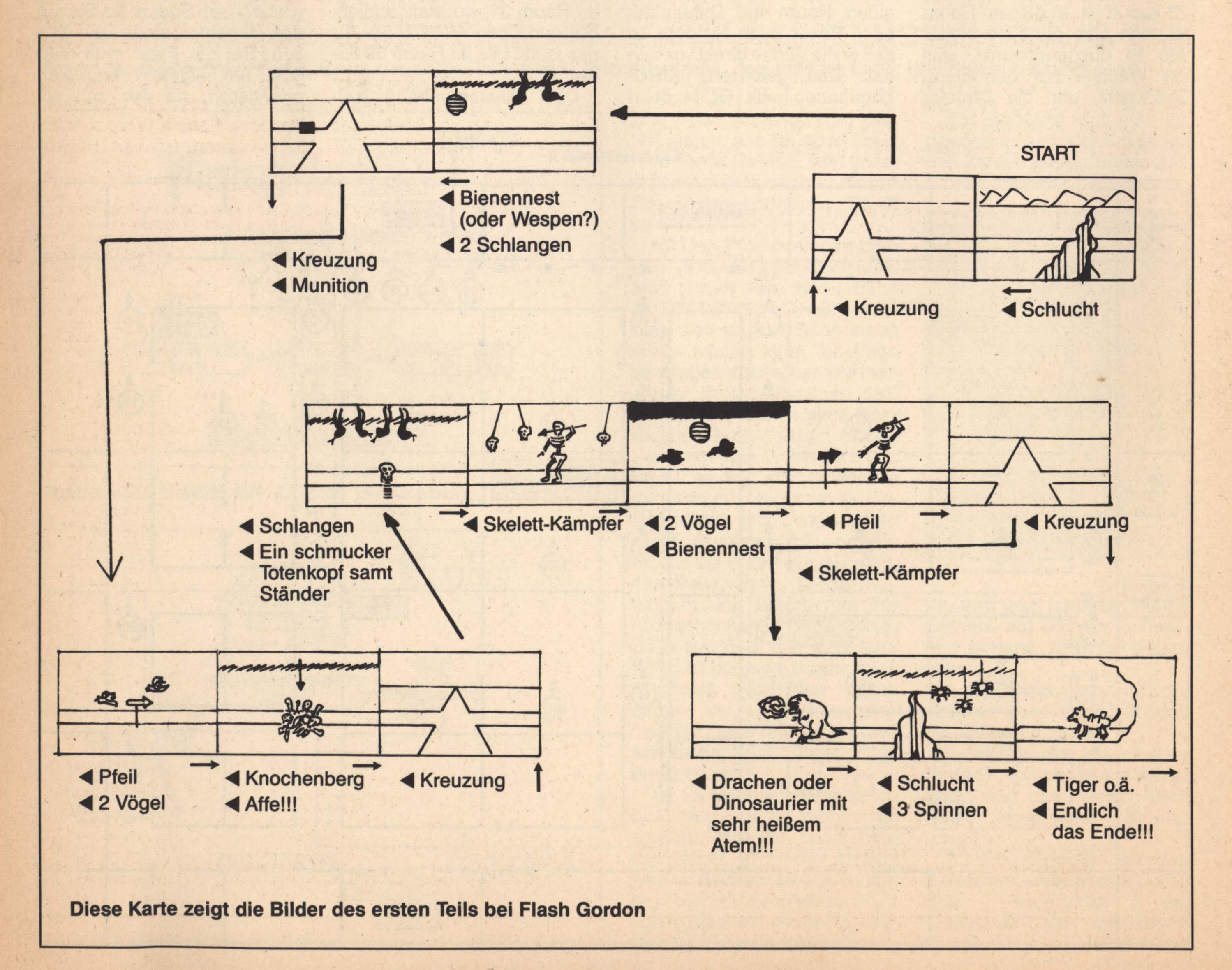
Zum dritten Teil hat Carsten selbst noch eine Frage. Obwohl er wie in der Anleitung beschrieben mit Ming gekämpft hat, schafft er es nicht, ihn zu besiegen. Wer hat hier schon mehr Erfolg gehabt?

Hilfen für Originale

Ich bekomme immer wieder Briefe mit langen Listen von POKEs für Spiele. Diese haben aber in der Regel den Nachteil, daß sie nicht mit den Originalen zusammenarbeiten. Die POKEs zu veröffentlichen, ist inzwischen nicht mehr sinnvoll, da wir in der Happy-Computer schon den POKE-Finder als Listing hatten, der die POKEs automatisch herausfindet.

Ich suche daher nach POKEs und Hilfen für Originalprogramme. Bitte gebt eine genaue Beschreibung, für welchen Computer der Tip ist, wie man das Programm unterbricht und wieder startet. Ich freue mich auch über kurze Listings. Wenn Ihr solche Ratschläge auf Lager habt, schreibt an:

Redaktion Happy-Computer
»Hallo Freaks«
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



Diese Karte zeigt die Bilder des ersten Teils bei Flash Gordon

Koronis Rift – Noah Falstein plaudert aus der Trickkiste

Es ist uns gelungen, für dieses Sonderheft einen besonderen Autor zu gewinnen: Noah Falstein ist Programmierer bei Lucasfilm und war dort für die Programme »Koronis Rift« und »P.H.M. Pegasus« verantwortlich. Da Koronis Rift nun schon über ein Jahr alt ist, erklärte sich Noah bereit, exklusiv für unsere Leser die wichtigsten Tips und Tricks zusammenzustellen - schließlich kennt niemand das Spiel besser als er. Überlassen wir auf den nächsten Seiten Noah das Wort:

Hallo liebe Happy-Leser. Wir hier bei Lucasfilm freuen uns immer noch über den Erfolg, den wir mit Koronis Rift in Deutschland hatten, und möchten uns an dieser Stelle dafür bedanken.

Wie Euch das Happy-Team angekündigt hat, werde ich heute tief in meine Trickkiste greifen und wichtige Tips für Koronis Rift preisgeben. Normalerweise sollte ein Programmierer das natürlich nicht machen, genausowenig wie ein Zauberer seine Tricks verrät. Doch für dieses Sonderheft mache ich gerne mal eine Ausnahme.

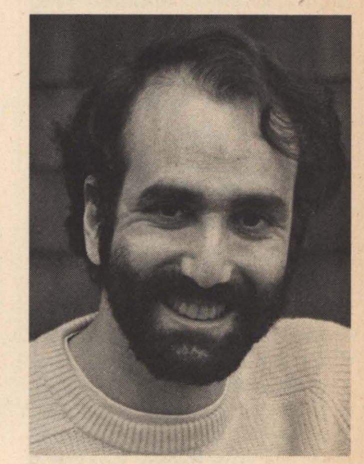
Meine Trickkiste, das ist der große Computer bei Lucasfilm, an den das Terminal auf meinem Schreibtisch angeschlossen ist. Mit diesem Computer entwickeln wir unsere Programme; deswegen kann man hier auch alle Unterlagen und Programm-Codes finden. So sind beispielsweise im Computer die Karten der insgesamt zwanzig Rifts verzeichnet. Da Ihr das Spiel wohl kaum lösen könnt, ohne Karten zu zeichnen, gebe ich Euch dazu wichtige Hilfen und acht der zwanzig Karten, die Ihr auf den nächsten Seiten findet.

Karten selber zeichnen

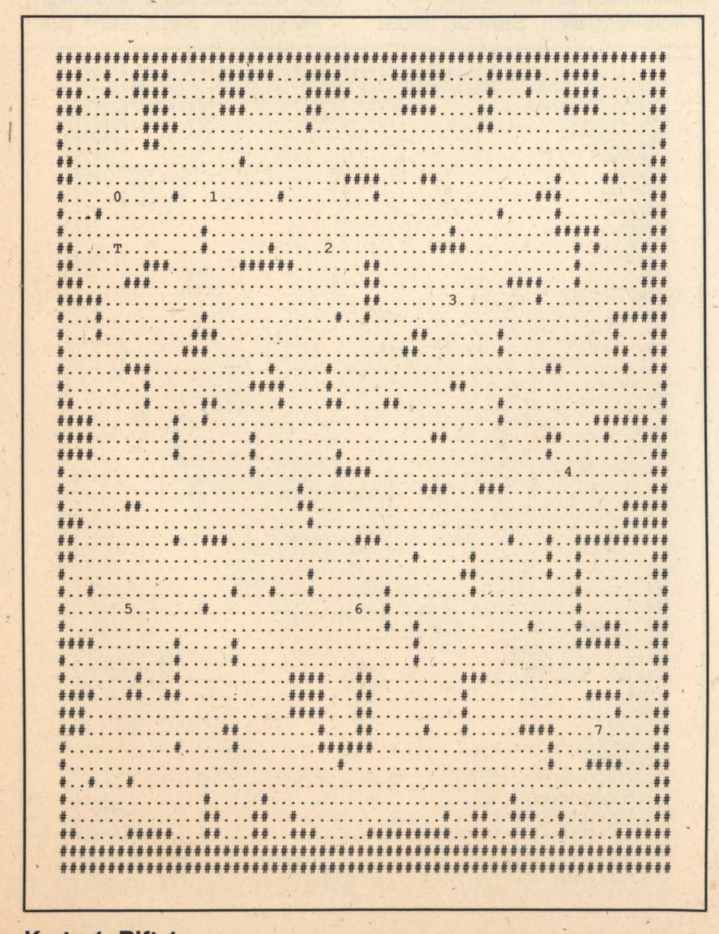
Das Wichtigste beim Zeichnen der Karten ist die Größe der Rifts. Jedes Rift ist 48 Planquadrate in Nord-Süd-Richtung hoch und 64 Quadrate in Ost-West-Richtung breit. Jedes Planquadrat kann entweder ein Berg oder eine Ebene sein. Quadrate mit Berg bilden unüberwindbare Hindernisse: Es gibt keine Möglichkeit, über einen Berg zu fahren.

Zusätzlich befinden sich auf jedem Rift acht verschiedene Objekte. Auf den niedrigeren Rifts sind das fast immer Hulks, in denen es etwas zu holen gibt. Später kommen noch drei weitere Objekte hinzu:

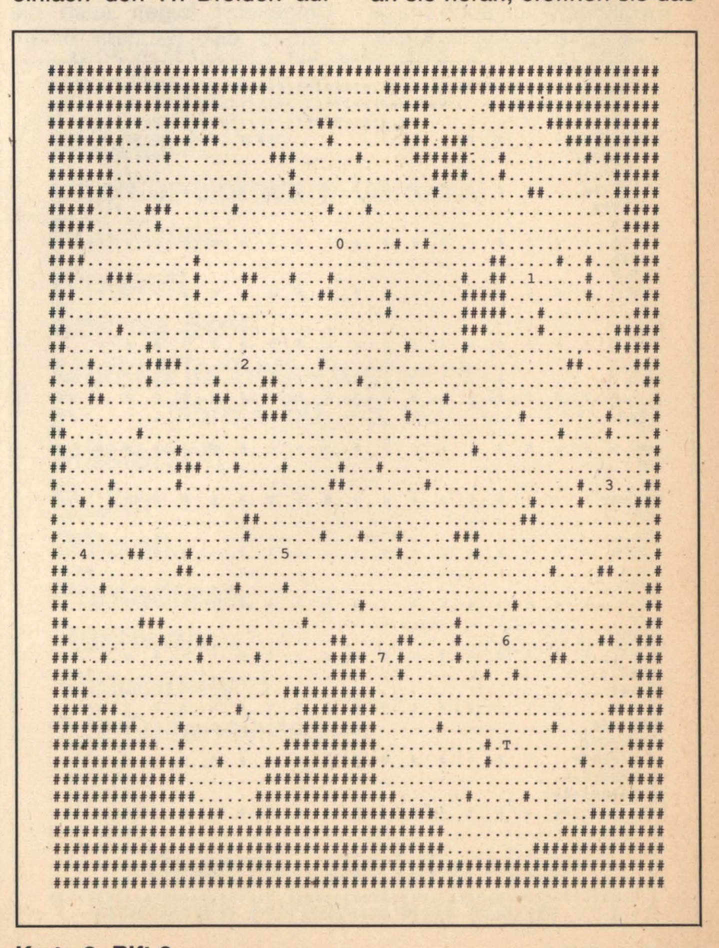
- Die »Frösche«. Das sind recht seltsame Wesen, die irdischen Fröschen entfernt ähneln und einfach den RT-Droiden auffressen. Nachschub gibt es, wenn Ihr wieder zum Scoutcraft zurückkehrt. Allerdings ist das nicht umsonst.
- Die »Eliminators«. Das sind als Hulks getarnte Guardian-Saucers. Kommt man zu nahe an sie heran, eröffnen sie das



Noah Falstein, Programmierer von »Koronis Rift« bei Lucasfilm



Karte 1. Rift 1



Karte 2. Rift 2

Feuer. Auf Rift 20 gibt es gleich sieben von den Dingern.
- Die »Alien-Base« gibt es nur auf Rift 20. Spielziel ist es, diese Basis der Guardians zu zerstören. Leider ist dies nicht mit einem Laser möglich, man muß also einen anderen Weg finden, die Basis zu zerstören. Ein kleiner Hinweis: Man kann den RT-Droiden auch zum Erkunden der Alien-Base losschicken.

Die beste Ausrüstung

Um Euch nicht den ganzen Entdecker-Spaß zu nehmen, sage ich Euch nicht, welche Module ich wo versteckt habe. Für ganz Ungeduldige gibt es jetzt aber einen Weg, mit dem man recht einfach sehr weit kommen kann (wenn auch nicht bis zum Ende). Auf Rift 3 gibt es drei nützliche Module: einen Generator, eine Power-Reserve und einen Schild. Alle drei sind sehr gut und helfen über die nächsten Rifts hinweg. Auf Rift 12 gibt es wiederum einen sehr guten Generator und eine Power-Reserve, die für viele Spieler bis Rift 20 reichen sollten. Allerdings kommt Ihr nicht umhin, einen wesentlich besseren Schild zu finden.

Es gibt natürlich auch einige sehr »durchschlagende« Laser, aber ich persönlich halte einen guten Schutzschirm für wesentlich sinnvoller. Ein grüner oder gelber, durchschnittlicher Laser sollte es eigentlich bis Rift 20 tun.

Chroma-quantisation

Hier vielleicht noch ein paar Worte zum Prinzip der Chromaquantisation, das in der Anleitung recht ausführlich erklärt ist. Tabelle 1 ist sicherlich für alle nützlich, die damit noch nicht richtig zurechtkommen. Senkrecht lest Ihr die Farbe des Lasers ab, waagrecht die des Schutzschildes. In der Mitte seht Ihr, wie gut der Schild gegenüber dem Laser ist. Ein roter Schild ist also sehr gut gegenüber einem roten Laser. Umgekehrt gilt natürlich, daß ein roter Laser nicht sehr viel gegen rote Saucers ausrichten kann.

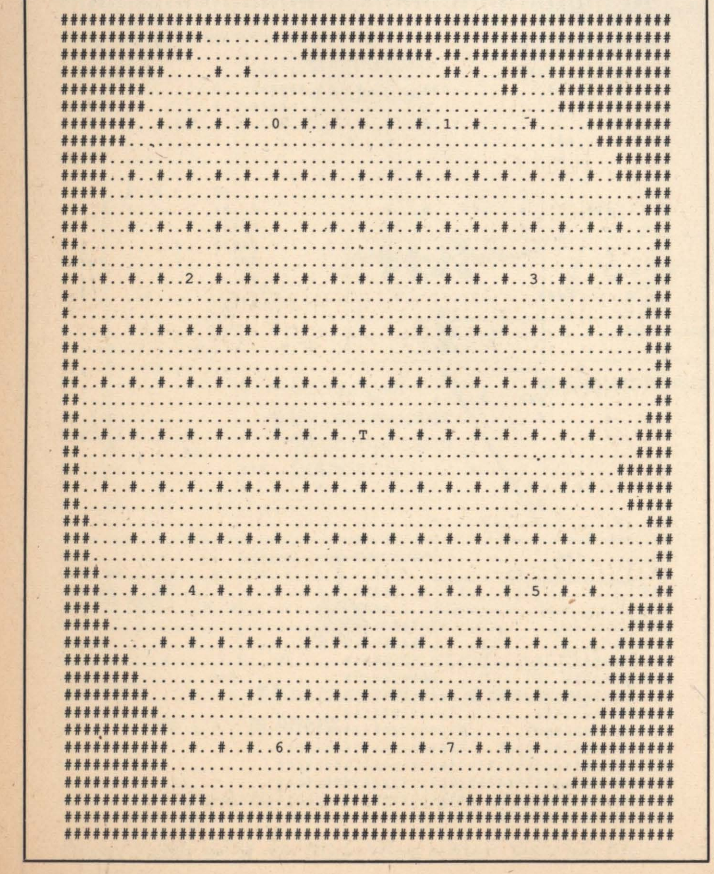
Merkt Euch also, welche Laser die Saucers auf bestimmten Rifts anwenden (dahinter steckt ein logisches Muster) und besorgt Euch vorher einen dazu passenden Schild. (Mit welchem Laser man auf Euch schießt, erkennt Ihr am Schuß selbst und an der Farbe, mit der Euer Rahmen bei einem Treffer blinkt.) Umgekehrt folgen auch die Farben der Saucers einem bestimmten Muster, so daß Ihr Euch rechtzeitig passende Laser aussuchen könnt.

	Ro	Or	Ge	Gr	Bl	Pu
Ro	++	+	–	–	–	+
Or	+	++	+	–	–	–
Ge	–	+	++	+	–	–
Gr	–	–	+	++	+	–
Bl	–	–	–	+	++	+
Pu	+	–	–	–	+	++

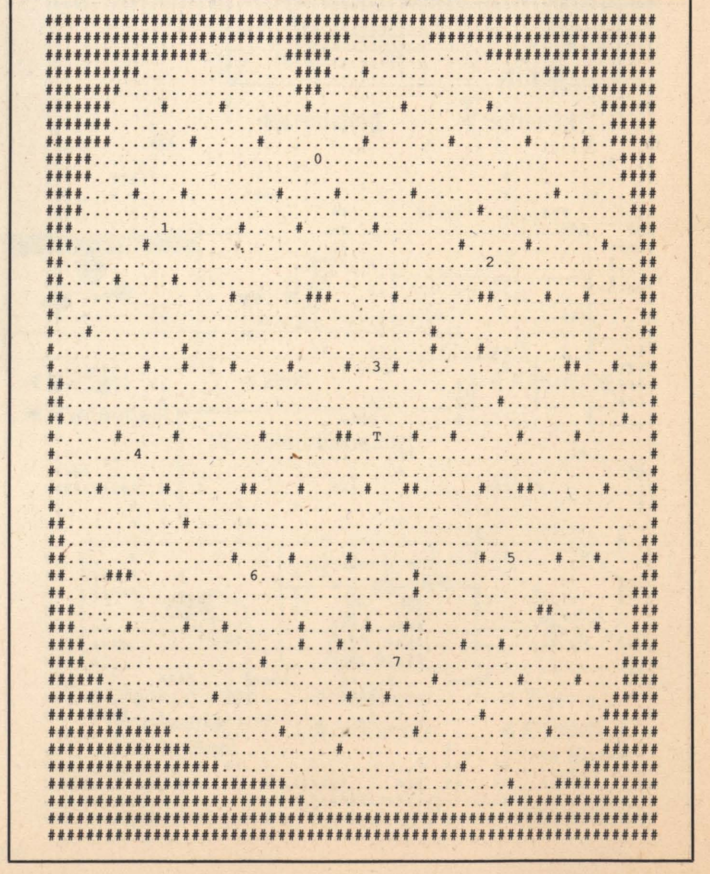
Tabelle 1: Chromaquantisation bei Lasern und Schilden. Senkrecht die Farbe des Lasers (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Purpur) ablesen, waagrecht die des Schildes. In der Mitte lest Ihr die Stärke des Schildes (von »++« = sehr gut bis »–« = nicht so toll) ab. Die Stärke des Lasers gegenüber einem Schild erfahrt Ihr durch Umdrehen des abgelesenen Ergebnisses (aus »+« wird »-«, etc.). Die Farbe Braun hat eine besondere Bedeutung – findet sie selbst heraus!

Spezielle Module

Neben den in der Anleitung beschriebenen sechs Grund-Modulen, die es auf Koronis Rift gibt, könnt Ihr noch einige weitere finden. Die wichtigsten stelle ich Euch kurz vor, ohne allerdings das Symbol für das Modul zu verraten.
- Antriebs-Module. Es gibt zwei verschiedene Arten von Antriebs-Modulen. Sehr oft findet Ihr Beschleuniger-Module, die Euch einfach schneller machen. Wesentlich praktischer können jedoch die Steuer-Module sein, mit denen man wesentlich schneller drehen und wenden kann. Ideal für die höheren Levels, wo man sehr beweglich sein muß.
- Radar-Module. Neben den normalen Radar-Modulen, die nur bestimmte, aber nicht alle Hulks anzeigen, gibt es noch: Das »Saucer-Radar«, das immer die nächsten Saucer anpeilt, aber keine Hulks (sehr praktisch für heiße Schlachten mit Guardians) und den »Kompaß«, der weder Hulk noch Saucer anpeilt, sondern einen der beiden magnetischen Pole von Koronis Rift. Praktisch zum Kartenzeichnen und zur Orientierung.
- »Freezer«. Aktiviert man diese, werden die Saucers der entsprechenden Farben eine Zeitlang gestoppt. Sie bewegen sich nicht mehr und schießen auch nicht. Man könnte sie dann zwar leicht abschießen, doch davon rate ich ab. Schließlich kommen dann sofort ein paar gefährlichere Saucers nach, die vielleicht nicht auf den Freezer reagieren. Lieber fährt man einfach weg und freezt die Saucer beim nächstenmal wieder, bis man das Rift abgeräumt hat.
- »Mapper«. Sehr, sehr prak-

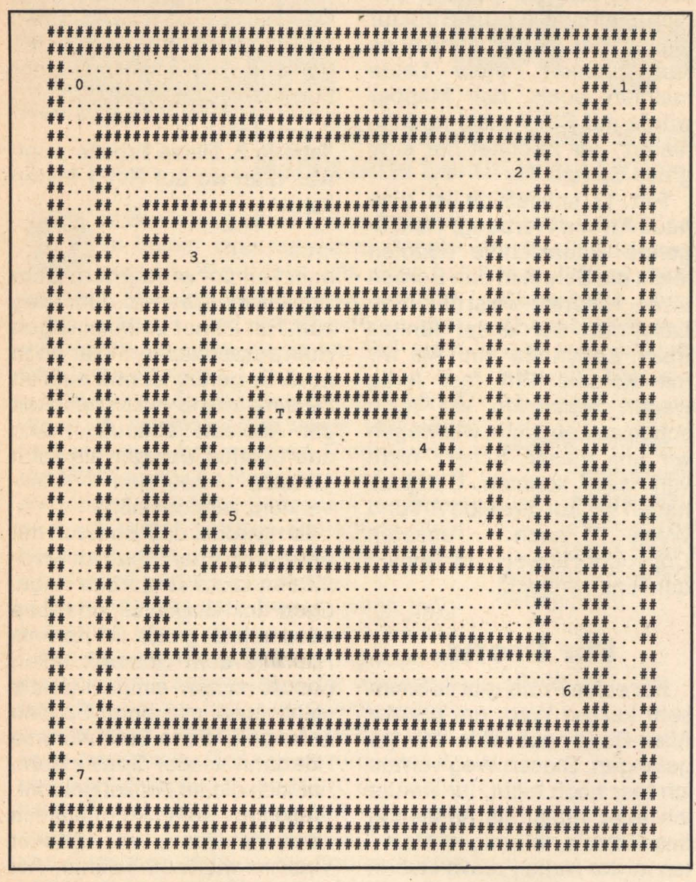


Karte 3. Rift 3

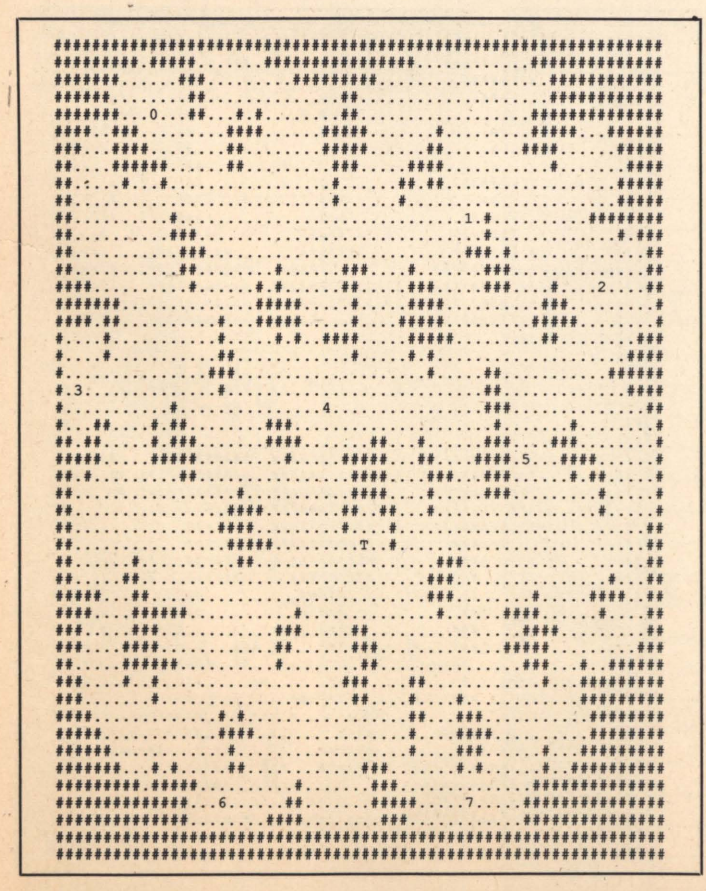


Karte 4. Rift 4

tisch beim Kartenzeichnen und beim Orientieren. Sie aktivieren einen der beiden brachliegenden Bildschirme. Einen Mapper findet man auf Rift 3. – »???«. Natürlich haben wir ein paar Gags und Gemeinheiten in manchen Hulks ver-



Karte 5. Rift 7



Karte 6. Rift 12

Inserenten in dieser Ausgabe:

Beachten Sie bitte auch unseren Hinweis auf Seite 111

steckt. Beispielsweise den »Detonator«, der zuerst schrecklich viel Energie schluckt und außerdem den RT-Droiden zu einer fliegenden Bombe macht. Will man mit aktiviertem Detonator einen Hulk kapern, fliegt dieser einfach in die Luft – mit dem RT-Droiden, versteht sich (also wieder Nachschub holen). Außerdem haben wir eine recht verspielte Rasse erfunden, die beispielsweise einen Rotofoil aus »Ballblazer« als Hulk verwendet hat. Das Modul aus diesem Hulk ändert in erster Linie die Soundeffekte von Koronis Rift – aber vielleicht macht es noch was anderes? Außerdem haben wir noch andere Module versteckt, deren Funktion Ihr aber selber herausfinden müßt – alles will ich Euch auch nicht verraten.

Meine Karten

Auf diesen vier Seiten findet Ihr insgesamt acht Karten zu Koronis Rift. Diese acht Karten kommen alle direkt aus dem Lucasfilm-Hauptcomputer, mit dem das Programm auch geschrieben wurde. Die Karten sind also völlig identisch mit denen im Spiel. Leider haben wir nur einen etwas verqueren Typenrad-Drucker am Computer hängen, der die Karten arg in die Höhe streckt. Ihr wißt ja, daß ein Rift 64 Felder breit und 48 Felder hoch ist. Durch das unglückliche Format des Druckers scheinen die Rifts aber höher als breit zu sein. Aber Ihr kommt damit sicher zurecht.

Die Karten sind ganz einfach zu lesen: Ein »#« bedeutet Berg, ein ».« bedeutet freie Fläche. Die Zahlen von 0 bis 7 geben die Standorte der einzelnen Hulks (oder Fallen) bekannt. Macht Euch am besten zu jedem Rift eine Tabelle, in die Ihr eintragt, was in welcher Position liegt. (Siehe Tabelle 2!).

Die acht Karten habe ich nach bestimmten Gesichtspunkten ausgewählt. Für alle Anfänger sind die Karten von Rift 1 bis 4 lebensnotwendig. Damit Ihr später weiterkommt, versucht selber Karten von diesen Rifts anzufertigen und sie dann mit meinen zu vergleichen. So kriegt Ihr am besten ein Gefühl dafür, wie man das Kartenzeichnen anpackt.

Rift 12 und Rift 19 sind in dieser Sammlung, weil das meiner Ansicht nach zwei recht wichtige Rifts sind, auf denen man viele gute Sachen, aber auch Fallen finden kann. Außerdem zeigen sie Euch zwei verschiedene Rift-Typen, die öfters vorkommen: weite Flächen mit Bergen und höhlenartige Ebenen. Die Rifts 7 und 13 sind zwei von unseren »Spaßvogel«-Rifts. Rift 7 ist eine recht ungewöhnliche geologische Formation, die den Spieler hochgradig verwirren soll. Wir dachten uns, daß einfach niemand an die Struktur dieses Rifts glaubt, wenn er es kartographiert. Viele Leute meinten auch, der Mapper würde auf Rift 7 nicht funktionieren – er zeichnet nur eine große Spirale.

Rift 13 schließlich ist eine neue Art von Werbung. Tieffliegende Raumschiffe könnten leicht die Schrift in den Bergen lesen. Natürlich weist das »See Labyrinth« auf unser fünftes Spiel, Labyrinth, hin. Als wir mit Koronis Rift fast fertig waren, arbeiteten wir auch schon an Labyrinth, weswegen wir uns diesen Scherz nicht verkneifen konnten. Übrigens haben wir auf dieselbe Art und Weise auch unseren Copyright-Hinweis in einem der Rifts versteckt.

Für Profis

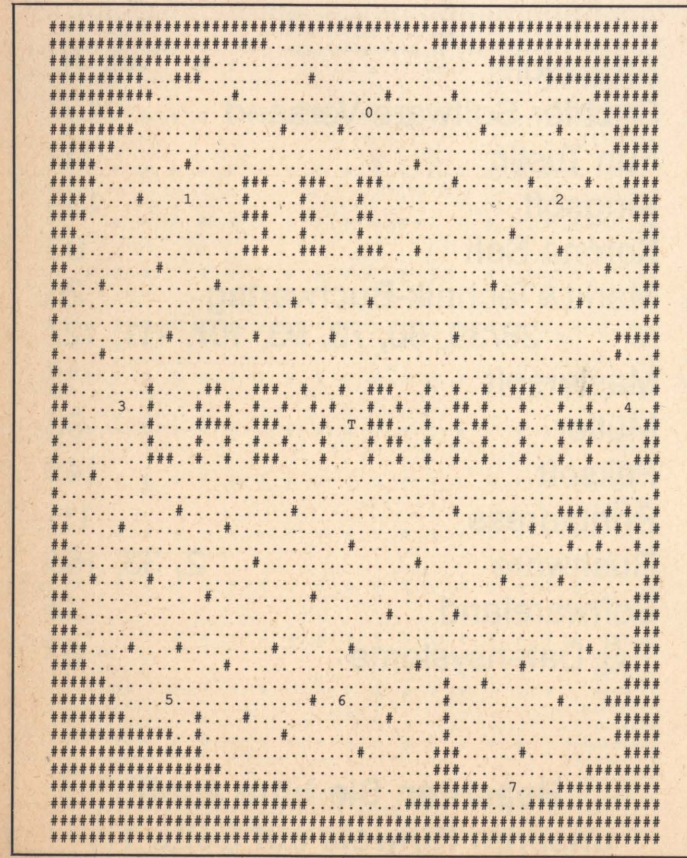
Für echte Profis gibt es einen sehr kurzen Weg, um bis zur Alien-Base auf Rift 20 zu gelangen. Diesen Weg verrate ich hier noch nicht, Ihr werdet ihn aber, quasi als Auflösung des Rätsels, in einigen Monaten in der Hallo-Freaks-Rubrik von Petra in der normalen Happy Computer lesen können. Nur soviel sage ich: Gute Spieler müssen auf dem Weg zum Rift 20 nur einen einzigen Hulk ausschlachten. Wer dann noch fix genug ist und auf Rift 20 eine kleine Nachlässigkeit der Ancients ausnutzt, kann das Spiel in weniger als zehn Minuten beenden (Disk-Version, versteht sich).

Ich glaube, daß ich Euch mit diesen Tips den Spaß an Koronis Rift nicht verdorben habe. Ganz im Gegenteil, manche werden jetzt gleich ihr Koronis Rift aus dem Schrank holen (wo es schon einige Monate steht) und mit dem Spielen anfangen. Wenn Euch Koronis Rift dann wieder Spaß macht, hat sich dieser Artikel gelohnt. Vielleicht trefft Ihr mich ja nächstes Jahr mit anderen Tips hier wieder. Bis dahin: Viel Spaß mit Eurem Computer!

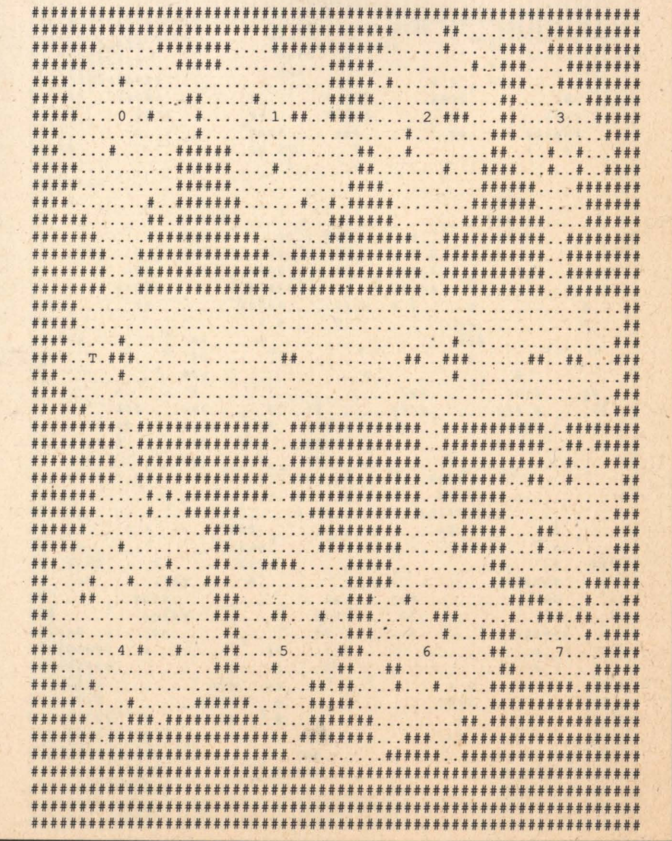
(Noah Falstein/bs)

Farbe	Hulk	Pow.	Eff.	Val.	Gerät
0	11	15	70	Schild	Grün
1	12	12	50	Gener.	Braun
2	10	10	100	Radar	Blau
3	15	15	70	Pow.-Res.	Rot
4	10	10	100	Radar	Braun
5	10	15	50	Schild	Blau
6	9	6	40	Laser	Braun
7	7	15	110	ECM	Purpur

Tabelle 2. Diese Tabelle zeigt, was man wo auf Rift 1 finden kann



Karte 7. Rift 13



Karte 8. Rift 19

Große Umfrage

Eure Meinung ist gefragt

Welche Wertungen würdet Ihr den Spielen in diesem Sonderheft geben? Macht bitte bei unserer Aktion mit, es gibt auch was zu gewinnen.

Die Bewertung eines Computerspiels ist immer eine subjektive Angelegenheit. Wir haben uns zwar bei unseren Tests viel Mühe gegeben, möglichst gerecht zu entscheiden, aber schließlich ist alles zu einem Teil auch Geschmackssache.

Alle Spiele, die wir getestet haben, könnt Ihr auch bewerten! Es würde uns sehr interessieren, bei welchen Programmen die Meinungen von Redaktion und Lesern auseinanderklaffen. Außerdem ergeben sich aus einer solchen Befragung viele Hinweise, was wir im nächsten Spiele-Sonderheft verbessern könnten.

Es würde uns sehr freuen, wenn möglichst viele von Euch den Fragebogen ausfüllen und an uns schicken - egal, ob Ihr viele oder nur sehr wenige der vorgestellten Programme kennt. Schreibt einfach neben jeden Titel, den Ihr bewerten wollt, Eure persönliche Gesamtwertung. Das ist eine Zahl zwischen 0 und 100 (0 = absolut katastrophal; 100 = perfekt, Spitzenklasse). Gebt bitte auch unbedingt an, welche Computer-Version Ihr beurteilt habt und vergeßt Euren Absender nicht.

Wer sein Sonderheft nicht zerschnippeln will, darf uns natürlich auch eine Fotokopie dieser Seite schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Jahres-Abonnements von Happy-Computer sowie zehn Happy-T-Shirts! Der Einsendeschluß ist der 1. August 1987und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Unsere Adresse:

Redaktion Happy-Computer
Kennwort: Spiele-Umfrage
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Wir wünschen Euch allen viel Spaß beim Mitmachen! (hl)

Absender:

____

____

____

Alter: ____________________

Ich besitze folgende(n) Computer:

____

Mir hat dieses Sonderheft

☐ Sehr gut ☐ Gut ☐ Mittelmäßig

☐ Kaum ☐ Gar nicht gefallen.

Besonders gut fand ich:

____

Besonders schlecht fand ich:

____

Anregungen für das nächste Spiele-Sonderheft:

____

____

____

____

Titel	Computertyp	Meine Wertung
Nemesis	C64	89
Sanxion	C64	75
Delta	"	
Breakthru	"	
S.D.I.	"	
Gauntlet	"	
Dandy	"	5
Avenger	"	59
Bulldog	"	80
Typhoon	"	
Light Force	C64	69
Terra Cresta	C64	60
Tiger Mission	"	
Sigma 7	"	
Ikari Warriors	C64	87
Tempest	"	
Space Harrier	C64	70
Starglider	"	
Trap Door	"	
Paperboy	C64	72
Heartland	"	
Antiriad	C64	86
Firelord	C64	
Dante's Inferno	C64	50
Tarzan	"	
Crystal Castles	"	
Boulder Dash CK	C64	89
Montezuma's Rev.	"	

Titel	Computertyp	Meine Wertung
Bobby Bearing		
Scooby Doo	C64	50
Arkanoid		
Krakout		
Wall Breaker		
World Tour Golf		
Konami's Golf		
Champ.Wrestling		
Fist II	C64	63
Karate Kid II		
Uchi Mata		
It's a Knockout	C64	1
Xeno		
Hypaball		
Enduro Racer		
Tass Times		
Déjà vu		
Die Erbschaft	C64	60
Destiny Knight		
Starflight		
Silicon Dreams		
Murder Atlantic	C64	10
Moonmist		
Hollywood Hijinx		
Bureaucracy		
Gunship		
Str. Force Har.		
Destroyer		

Titel	Computertyp	Meine Wertung
Pegasus		
Pipeline II	C64	80
Soccer Atari		
Panther		
West Bank	C64	80
180		
Flash Gordon	C64	79
Olli and Lissa		
LA Swat	C64	86
Master Chess		
Star Trek		
Academy		
Football Fort.		
Robot Rascals		
Deactivators		
They stole a...		
Aliens		
Tracker		
The Sentinel		
Cholo		
Defender Crown		
Sinbad		
Shanghai		
Astro Warrior	Master System	
Fantasy Zone	Master System	
Choplifter	Master System	
Great Soccer	Master System	
Super Tennis	Master System	



Im Spiralarm ist der Teufel los

Postspiele erfreuen sich in der Spielergemeinde wachsender Beliebtheit. An manchen Runden sind mehrere Dutzend Spieler über die ganze Welt verstreut beteiligt, die ihre Spielzüge daheim ausknobeln, an einen Spielleiter schicken und ein oder zwei Wochen später den neuen Spielzug aus dem Briefkasten holen.

Der Weg zu den Sternen ist frei: Das Menschenvolk vom Planeten Trantor hat die bemannte Raumfahrt erfunden. Doch schon bald stellen die Trantorianer fest, daß sie nicht die einzigen im All sind: Gewaltige Sternentore öffnen sich an den Rändern ihres Planetensystems, groß genug, um riesige Raumschifflotten aufzunehmen. Schon nach kurzer Zeit werden die Wissenschaftler fündig. Auf einem der zehn Monde, die um Trantor kreisen, werden geheimnisvolle Inschriften entdeckt. Entschlüsselt berichten sie von einer längst vergangenen Rasse, die überall in der ganzen Galaxie Bahnhöfe zu fremden Sternen installierte, bevor sie degenerierte und in der Vergessenheit versank.

»Wenn du mal den Wurm bekommen hast, Spiele per Post zu spielen, dann kommst Du nie wieder davon weg.« Christian Grund (23) hat vor drei Jahren den Wurm bekommen und begonnen »PBM« (»Play-by-Mail«) zu spielen. Auch er ist bislang nicht wieder davon weggekommen. »Sechs oder sieben Spiele«, so genau weiß er das selber nicht, spielt er selber zur Zeit, auf dem Korbstuhl neben seinem Schreibtisch türmen sich Anleitungen von weiteren zwei Dutzend Spielen; von »Ad Aestra« bis »Witch King«, neben einer erklecklichen Anzahl von Fachmagazinen (»Fanzines«). »Du lauerst eben, wenn Du einen Brief abgeschickt hast, ein oder zwei Wochen lang jeden Tag vor dem Briefkasten. Und um die Wartezeit zu überbrücken, fängst du eben ein neues Spiel an« begründet er seinen Viel-Spiel-Trieb: »Sobald ein Spiel fertig ist, melde ich mich halt gleich zum nächsten an«.

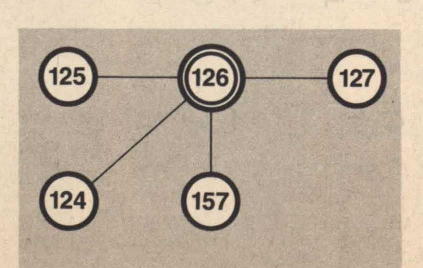
Die Trantorianer haben eine blühende Wirtschaft. Deswegen fällt es ihnen nicht schwer, ein Dutzend Kreuzer, Abfangjäger und Zerstörer zu bauen und durch Sternentore zu den noch unbekannten Planeten zu schicken. Ein Jahr später kommt Nachricht von den ausgeschickten Flotten. Vier neue Planeten sind entdeckt worden. Drei davon sind reich an Rohstoffen, alle geeignet zur Besiedelung. Und was noch interessanter ist, vier weitere Sternentore wurden entdeckt. Trantor rüstete also neue Flotten zur Erkundung der Sternensysteme aus und Kolonialisten wurden in die Welten geschickt, denen sie so ruhmreiche Namen gaben wie »Aurora«, »Erde« oder »Baleys Welt« (nach dem bekannten Trantorianer Filmschauspieler Edwald Baley).

50 Schilling, also rund sieben Mark kostet der erste Zug bei Christian Grund, (eine Karte der Galaxie im Format DIN-A3 ist dabei), jeder weitere 40 Schilling. Das 25-seitige Regelheft gibt's für nochmal 5 Mark. 15 Prozent seiner Einnahmen überweist Christian an »The Australian Wizard«, eine kleine Postspielfirma, von der Christian das Spiel bezogen hat (»dazugekommen bin ich wie die Jungfrau zum Kinde«). Von den Postspielen leben? Christian schüttelt lachend den Kopf. »Das ist zur Zeit unmöglich« erklärt er mir. Denn der IBM-XT mit 256 KByte Speicher, zwei Laufwerken und einem Epson-Drucker wurde ausschließlich für die Spielauswertungen angeschafft. »Bis sich der amortisiert hat, dauert es wohl noch ein Weilchen.« Aber leben will Christian von seiner Spielleiter-Tätigkeit ohnehin nicht. Sein Vater betreibt in Wien einen Sonnenbrillen-Großhandel. Den wird er eines Tages übernehmen: »Das bringt doch wohl mehr als Postspiele.«

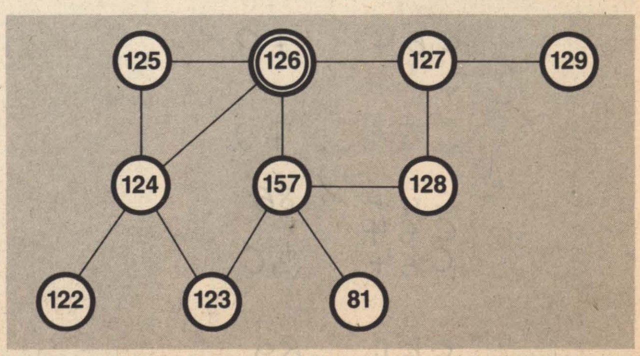
Das dritte Jahr der Erforschung wurde das bislang schwärzeste für die Bewohner von Trantor: Drei Forschungsschiffe kehrten nicht mehr zurück. Ihr letzter Funkspruch war: »Hilfe, wir werden von überlegenen Kräften angegriffen.« Und doch war diese Katastrophe der Beginn einer neuen Epoche. Denn die Einwohner von Trantor wußten nun: sie waren nicht allein im Kosmos.

Drei Spiele mit über hundert Spielern laufen zur Zeit. Jeden Freitag ist bei Christian »ZAT«, was im Postspieler-Slang »Zugabgabetermin« heißt. Jetzt heißt es, die Eingaben, die von den Spielern kommen, nacheinander in den Computer eingeben, ihn rechnen lassen und anschließend jedem Spieler einen Protokollbogen ausdrucken. »Den ganzen Freitag brauch' ich schon dazu.« Alleine der Drucker rattert fünf bis sechs Stunden und verbraucht 300 bis 400 Blatt Papier.

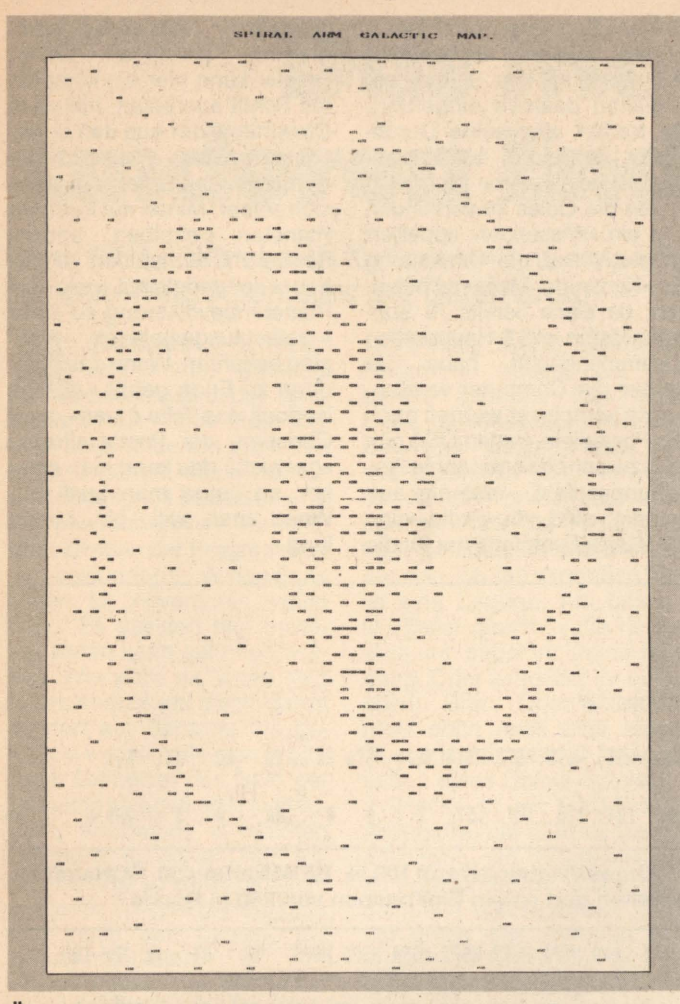
Die Wirtschaft von Trantor und der Kolonialplaneten lief in den folgenden Jahren auf Hochtouren: Neue Raumschiffe wurden ausgerüstet, die alten wie die neuerworbe-



Am Anfang kennt man nur einen kleinen Teil der Galaxie



Im Lauf der Zeit lernt man immer größere Teile der Milchstraße kennen



Über 600 Planeten sind auf der Sternenkarte verzeichnet, die alle Spieler zugeschickt bekommen. Die Verbindungen zwischen den Planeten fehlen allerdings.

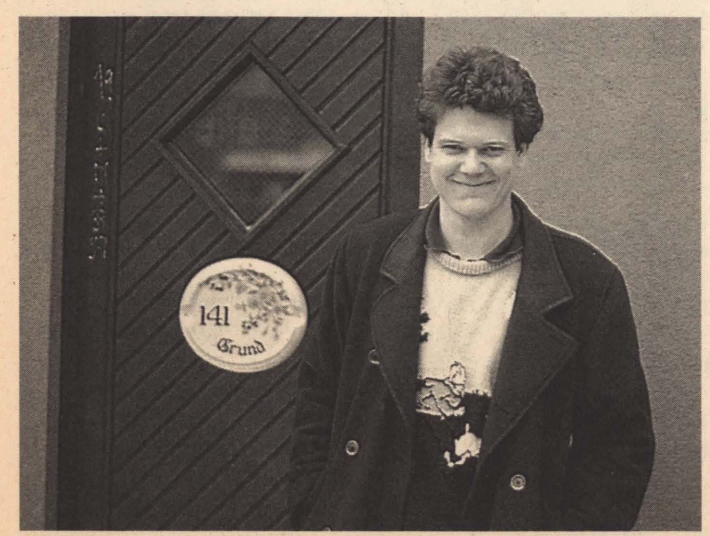
nen Kolonialplaneten wurden terraformt (das heißt, die Umweltbedingungen so angepaßt, daß die Kolonisten sich vermehren konnten), Industrie wurde aufgebaut. Mit den fremden Rassen wurden Bündnisse geschlossen und die alliierten Flotten ausgeschickt, um das hochmütige und kriegslüsterne Volk der Yinx zu befrieden. Schritt für Schritt wuchs in den folgenden zehn Jahren das Imperium von Trantor. Am Ende des 15. Jahres seit der Entdeckung der Sternentore war das Reich Trantors auf 16 Planeten angewachsen. Davon waren zehn besiedelt.

»Ich könnte stundenlang zuhören, wenn meine Spieler zusammenhocken und Pläne schmieden« kichert Christian. Den Nachteil der normalen Spielleiter, bei 50 Teilnehmern den Überblick über das gesamte Spiel zu verlieren, gleicht er durch seine Mitgliedschaft im »Spielekreis Wien« aus. »Ich bekomme unheimlich viel durch die Erzählungen meiner Spieler mit, was da gerade an Verschwörungen abläuft, wo Bündnisse geknüpft und verraten werden. Hier werden riesige Flotten abseits der Sternentore in Marsch gesetzt, um dem Verbündeten in fünf oder zehn Spielrunden heimtückisch in den Rücken zu fallen.«

Im Spielekreis treffen sich Schachspieler, Diplomacy-Strategen und Dampfroß-Fahrer genauso wie Computerfreaks und eben auch PBM-Enthusiasten. »Für diese Karte würden einige meiner Spieler hohe Geldbeträge zahlen«, hatte Christian mir zuvor erzählt, als er mir eine plakatgroße Karte »seiner« Galaxie zeigte. Denn anders als auf den Plänen, die jeder Spieler bekommt, sind auf der Karte, die hinter seinem Computer an die geblümte Tapete gepinnt ist, nicht nur alle Verbindungslinien zwischen den Sternen eingezeichnet, sondern auch die Heimatwelten aller 50 Spieler. Eigentlich sind es nur 49 Spieler, erfahre ich, nachdem ich Christians Finger über der Karte verfolgt habe, der schließlich über einer »50« zur Ruhe kommt, die er mit rotem Filzstift eingekastelt hat. »Der Spieler Nummer 50 ist der Computer. Er wird von mir gespielt.« Christian schmunzelt. »Damit kann ich Schweinereien ausgleichen, oder auch strategische Nachteile, die durch die zufällige Auswahl der Startpositionen entstehen.«

Mit dem Wachsen des Imperiums von Trantor konnten auch immer größere Flotten mit stärkeren Schiffen gebaut werden. 62 Abfangjäger (AJS), 34 Zerstörer (ZST), 18 Kreuzer (KRZ), 13 Schlachtschiffe (SCS) und 9 Großkampfschiffe (GKS) nannte Trantor im Jahr vor dem 20jährigen Jubiläum des Aufbruchs ins All sein eigen. Und über Trantor selber schwebte seit Anfang an der riesige Monitor (MON), um alle Feinde Trantors zurückzuschlagen. Auch der Heimatplanet der Yinx wurde zusammen mit den Alliierten inzwischen erobert, die Yinx-Flotte selber floh. Und schon wurde ein neuer Feind ausgemacht. Die Kzinti, wohnhaft im Süden der Galaxie: Schnelle, harte Schläge der alliierten Flotten treiben zur Zeit die Kzinti von Planet zu Planet zurück in Richtung ihres Heimatgestirns. Der Fall des Kzinti-Imperiums wird nur noch eine Sache weniger Jahre sein. Denn schon richten sich die Augen der Verbündeten auf neue Ziele. Eine riesenhafte Flotte wurde abseits der Sternentore mit Unterlichtgeschwindigkeit in Marsch gesetzt. Wenn sie in fünf Jahren ihren Bestimmungsort erreicht und den Planeten besetzt haben wird, werden die geschlagenen Truppen des zukünftigen Gegners von dieser Flotte zur Kapitulation gezwungen werden. Ein weiteres Blatt der Geschichte der Galaxie wird dann zu schreiben sein.

Die Spielergemeinde geht quer durch alle Altersklassen und Schichten, erzählt mir Christian. Frauen seien allerdings Mangelware. Fünf Prozent würden sie ausmachen. Aber ob Schüler, Studenten



Christian Grund ist selbst leidenschaftlicher Postspieler



Dutzende von Postspielanleitungen liegen bei ihm herum

oder Doktoren: PBM-Spieler kämen aus allen Schichten. Auch wenn es kaum Arbeiter mit der Postspielitis gäbe. »Aber nicht nur Teenager, auch Herren um die vierzig spielen mit, das sind sogar oft die ärgsten.« Neben dem eigentlichen Spiel kommt oft ein zweites dazu: das Rollenspiel. Denn das Wichtigste an Postspielen sind immer die Verhandlungen mit den potentiellen Verbündeten. (»Das ist auch die einzige Forderung, die man an einen Postspieler stellen muß: daß er für Spielleiter und Verbündete regelmäßig erreichbar ist«.) Denn Postspiele arten immer zu Teamspielen aus, alleine sind sie nicht zu gewinnen. »Die "Lone Rangers" sind immer die ersten und leichtesten Opfer expansionsfreudiger Sternenreiche.« Die Spieler identifizieren sich aus Gaudi deshalb mit ihren fiktiven Reichen, und es ist keine Seltenheit, wenn selbst Christian als Spielleiter Briefe von Spielern bekommt, wie den, den er mir zeigt: »Die Mütter des Nests und Hüterinnen des Zentrums« wünschen »im Zeitalter der vier Monde gute Jagd dem Gamemaster der Schwingungen« und beklagen sich über die späte Zustellung der Spielauswertungen. Eine Beschwerde bei der Post wird gefordert: »Vielleicht kann eine Anfrage beim Transporteur der SIGNALE etwas erreichen.« Sogar einen allgemeinen Rundbrief an alle Spieler hat Christian deshalb eingeführt. Da fordert also seine Durchlaucht, Garfield II., alle Katzenrassen der Galaxie auf, sich gegen die Odies zu verbünden und ein »Wissender« appelliert an alle Völker, die Vernichtung der »Karlsruher Mafia« zu betreiben, da diese bereits 70 Sonnensysteme und 8 Hauptwelten zusammengerafft habe. Je größer die Computer werden, um so komplexer werden auch die Postspiele. In den USA gibt es inzwischen sogenannte Forschungsspiele, »irrsinnig aufwendig sind die«, die eine 40-MByte-Festplatte nur für die diversen Auswertungsprogramme benötigen. Jeder Spieler kann hier ein komplettes Schiff ausrüsten, inklusive Crewmitglieder aus den unterschiedlichsten Rassen. Die Aufgaben des Spieles setzt er sich selber: Minen auf fremden Planeten betreiben, andere Spieler mit Rohstoffen versorgen oder möglichst viele der Planetenbevölkerung zu einer – selbstausgestalteten – Religion bekehren. Wann das Spiel denn zu Ende geht? »Ja, das ist doch das Tolle daran«, sagt Christian, der Postspielfreak, »gar nicht: das kann man spielen, so lange man Lust hat. Wenn man will, ein Leben lang.« (jg)

Beachte: # eine alliierte Flotte ist über der Welt
* Welt gehört einem Alliierten
@ Nicht-alliierte Flotten.
& Auf dieser Welt 5 Kolonisten verfügbar für Umwandlung in Transporter

Stern	Name	Bes	ÜV	BEV	Ra	IND	ROH	EXO	MON	TRN	AJS	ZST	KRZ	SCS	GKS	HST1	HST2	HST3	HST4	HST5	HST6	EK	VB	RO	KT	EIK
126	_______	1	100	50	0	50	50	0	1	10	10	10	5	3	0	124	125	127	157	0	0	0	100	0	3	260 &

Am Anfang starten alle mit einem Planetensystem: BESitzer Spieler 1, UmweltVerträglichkeit 100 %, BEVölkerung 50, ROHstoff 50, INDustrie 50 sowie einigen Schiffen, vier Verbindungen zu Nachbarwelten und einem EInKommen von 260 je Runde.

Star	Name	Own	EA	POP	Ra	IND	RAW	EXO	MON	TRN	SCT	DES	CRS	BAT	DRD	HSP1	HSP2	HSP3	HSP4	HSP5	HSP6	SK	RT	RL	TBM	INC
124	_______________	1	0	0	0	0	47	0	0	3	3	2	1	1	0	122	123	125	126	0	0	0	90	126	5	
125	_______________	1	0	0	0	0	24	0	0	0	1	4	2	0	0	124	126	0	0	0	0	0	90	126	5	
126	TRANTOR	1	100	50	1	50	50	0	1	5	3	1	0	0	0	124	125	127	157	0	0	0	0	0	3	260 &
127	_______________	1	0	0	0	0	32	0	0	3	3	2	1	1	0	126	128	129	0	0	0	0	90	126	5	
157	_______________	1	0	0	0	0	42	0	0	4	3	2	1	1	0	81	123	126	128	0	0	0	90	126	5	

Current Game status: System total IND: 600, Your total: 50, Allies total: 0

Der Stand nach dem ersten Zug...

Stern	Name	Bes	UV	BEV	Ra	IND	ROH	EXO	MON	TRN	AJG	ZST	KRZ	SCS	GKS	HST1	HST2	HST3	HST4	HST5	HST6	EK	VB	RO	KT	EIK
80	FILE 13	1	0	0	0	0	23	0	0	0	2	1	0	0	0	56	79	121	0	0	0	0	100	121	1	
81	COMPORELLA	1	95	2	1	7	32	0	0	0	2	1	0	0	0	56	82	157	0	0	0	2	100	157	1	12
82	ROBOTRON	1	95	2	1	10	37	0	0	1	2	1	0	0	0	57	81	83	128	0	0	0	100	128	1	15
83	SANDMAN	1	0	0	0	0	25	0	0	0	2	1	0	0	0	58	82	129	0	0	0	0	100	129	1	
114	THE FINAL CUT	1	0	0	0	0	30	0	0	0	9	10	7	7	4	113	116	0	0	0	0	0	90	116	4	
116	TRAP 15	1	0	0	0	0	25	0	0	0	22	1	11	6	2	114	118	0	0	0	0	0	100	118	1	
118	Z.N.U.D.L.E.	1	100	50	1	50	50	0	0	0	2	9	0	0	1	115	116	117	119	0	0	260	100	119	3	260 &
119	SET THE CONTROL	1	50	1	1	0	32	0	0	0	2	1	0	0	2	118	120	122	0	0	0	0	100	122	1	10
121	OF THE S.U.N.	1	0	0	0	0	25	0	0	0	2	1	0	0	0	79	80	123	0	0	0	0	100	123	1	
122	TERMINUS	1	50	1	1	0	36	0	0	0	2	1	0	0	0	119	120	124	0	0	0	0	100	124	1	10
123	GAIA	1	95	2	1	7	30	1	0	0	2	1	0	0	0	121	124	157	0	0	0	2	100	124	1	12
# 124	ERDE	1	100	50	1	50	47	0	0	5	2	1	0	2	0	122	123	125	126	0	0	27	100	126	1	252 &
		9								0	0	0	0	0	1								0	123	1	
125	SOLARIA	1	80	2	1	7	24	0	0	0	2	1	0	0	0	124	126	0	0	0	0	0	100	126	1	12
126	TRANTOR	1	100	50	1	50	50	0	1	5	3	1	1	0	0	124	125	127	157	0	0	0	100	157	1	260 &
127	BALEYS WELT	1	100	37	1	50	32	1	0	9	2	1	0	0	0	126	128	129	0	0	0	0	100	126	1	178
128	SAYSHELL	1	75	2	1	7	29	1	0	0	2	1	0	0	0	82	127	157	0	0	0	2	100	157	1	12
129	WESTEND	1	0	0	0	0	27	0	0	0	2	1	0	0	0	83	84	127	0	0	0	0	100	127	1	
157	AURORA	1	100	50	1	50	42	0	0	5	3	1	0	2	0	81	123	126	128	0	0	18	100	126	1	240 &

Spielstand: System Gesamt IND: 2505, Deine IND: 288, Alliierte IND: 924

... nach zwanzig Zügen sieht es für das Imperium von Trantor schon recht gut aus.



Das Monster am anderen Ende der Leitung

Dank DFÜ eröffnet sich für Spiele-Fans eine völlig neue Welt: Abenteuer per Datenstrom.

Adventures erfreuen sich immer größerer Beliebtheit in der Spielergemeinde. Kann man hier doch unter anderem auch den Grips schärfen, seine Kombinationsfähigkeit beweisen und die phantasievollen sprachlichen Einfälle der Programmierer bewundern. Action-Fans haben für Adventures wenig übrig: Es passiert hier zuwenig. Ihnen kann geholfen werden: Wie wäre es, wenn statt einem Abenteurer gleich deren hundert auf Schatzsuche geschickt werden, die sich in blutigem Gemetzel das Gold gegenseitig abjagen oder in friedlicher Koexistenz zusammen forschen? In »Multi-User Adventures« ist so etwas möglich, und jedes Spiel ist ganz anders – je nach den Leuten, die gerade mitspielen.

»Happy's Ghost hits«

Du steigst über die Leiche des Orks, den Du gerade getötet hast, um den Abgang in Level 18 zu suchen. Plötzlich erscheint in der Tür zum Nachbarraum ein bärenstarker, dreieinhalb Meter großer Troll, der sofort seine mit Eisennägeln beschlagene Keule hebt und Dich angreift. Hinter ihm drängen Kobolde, Hobgoblins und Vampire in den Raum. Es wird lebensgefährlich für Dich. Schließlich hast Du nur noch wenige Hitpoints. Doch das Zauberwort »Elbereth« auf den Fußboden geschrieben, macht Dich unsichtbar. Du kannst Dich ausruhen und neue Kräfte sammeln. Vielleicht trinkst Du jetzt in Ruhe einen der magischen Tränke? Oder liest einen Zauberspruch auf einer der Rollen, die Du im letzten Stockwerk gefunden hast? Du entscheidest Dich für die Zauberrolle und buchstabierst den Spruch. Doch da: Die Rolle verwandelt sich in eine Stichflamme und mit zerfetzten Gliedern sinkst Du leblos zu Boden.

Daß die 4591 Goldstücke und 7211 Punkte nicht ausreichen, um Dich in der Highscore-Liste nach oben zu befördern, hattest Du Dir bereits bedacht. Daß aber Rosa, das Miststück, während Du »Hack« gespielt hast, dieses gleichfalls getan hat und mit 42421 Punkten auf dem zweiten Platz der Highscore-Liste gelandet ist und Dich so aus den Top Ten vertrieben hat, ist eine Sauerei. Am besten, Du gehst gleich in die Konferenz und sagst ihr Deine Meinung. Oder schreibst ihr einen bösen Brief. Oder sollst Du nicht doch noch eine kleine Runde Hack spielen? Alltag im Leben eines Online-Spielers.

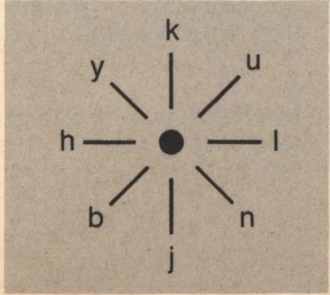
»Hack« ist ein D&D-Grafik-Adventure, bei dem es darauf ankommt, ein Höhlensystem zu erforschen, Schätze einzusammeln und irgendwo ganz tief unten das »Amulett von Yendor« zu finden, von dem es in der Spielanleitung heißt, daß es irgendwo in der zwanzigsten Ebene vermutet wird. (Ich kenne niemanden, der es jemals gefunden hat.) Das besondere an »Hack«: Es wird auf Mainframes gespielt, Großrechnern also. Und zwar per Datenfernübertragung (DFÜ). Das hat den Vorteil, daß nicht nur einer, sondern mehrere Leute gleichzeitig spielen können. Leider nicht zusammen, da Hack schon ein relativ altes Spiel ist. Nur über die Highscore-Liste erfährt man von den Erfolgen und Mißerfolgen der Mitspieler. Aber es ist schon ein gewisser Anreiz, auf Platz 1 einer Highscore-Liste von hundert Leuten zu kommen ...

Um Hack spielen zu können, braucht man ein Telefon, ein Modem oder einen Akustikkoppler und ein Terminalprogramm, das zumindest die VT52-Terminalemulation beherrscht. Nur so ist es nämlich möglich, daß das komplett in »C« geschriebene Hack Monster, Schätze und Waffen genau da auf den Bildschirm positioniert, wo sie auch hingehören.

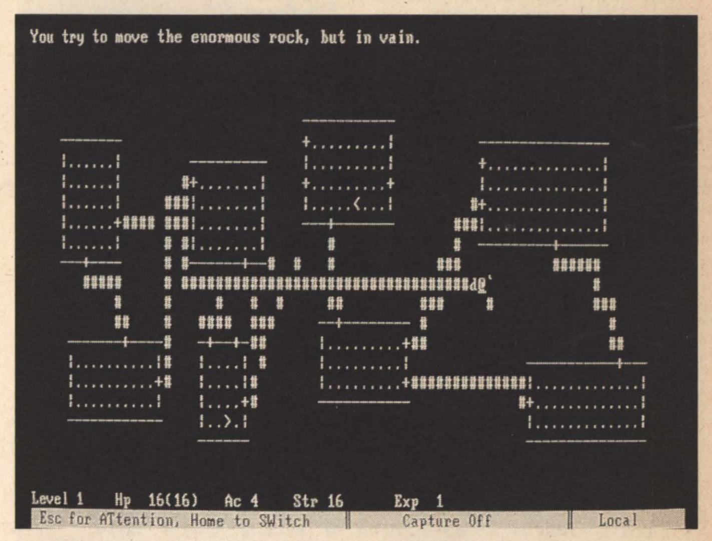
Sowohl die Bildschirmdarstellung als auch die Tastaturbelegung ist gewöhnungsbedürftig. Mit <h> und <l> geht man nach rechts und links, <k> und <j> bringen einen hoch und runter, schräg gehts mit <y>, <u>, <b> und <n> und mit <.> wartet man (siehe Abbildung). Jeder Tastendruck wird sofort, ohne auf ein <Return> zu warten, vom System ausgeführt.

Die unsortierten Monsterhorden sind als kleine und große Buchstaben dargestellt. Mit dem Schrägstrich läßt sich ermitteln, was für ein Vieh man gerade vor sich hat. »/A« fragt also nach dem großen A. (Es ist eine »Giant Ant«, also eine Riesenameise, die jedesmal, wenn sie trifft, einen Stärkepunkt raubt. Dagegen hilft der »Elven Cloak«. Diesen kann man übrigens auch über seine Rüstung ziehen.) Man selber ist eine kleine Affenschaukel (»@«) und geht in der Rolle eines Zauberers, Höhlenmenschen, Kriegers, Touristen oder Bergmannes auf Schatzsuche (»$«). Höhlenmensch und Krieger sind sehr stark, der Zauberer findet leichter Zauberringe und -sprüche, der Bergmann kann eigene Gänge graben und der Tourist verhungert nicht so schnell und kann mit seiner Kamera Monster blenden.

Einige Viecher sind sehr mit Vorsicht zu genießen. Zu warnen ist vor »c« und »W«: Ersterer versteinert, wenn man ihn mit bloßen Händen mitnimmt, letzterer nimmt je Treffer eine Erfahrungsstufe. Auch die Geister getöteter Mitspieler treiben sich ab und zu in den unteren Levels herum (»Happy's Ghost hits.«). Sie sind schwer zu treffen, aber eine »Wand of Fire« macht ihnen schnell den



Das Bewegungskreuz bei »Hack«



Hack ist der Urvater der Online-Spiele. Es gilt, Schätze zu raffen, Monster zu töten und das mysteriöse Amulett von Yendor zu finden.

Hack...

...kann man beispielsweise spielen im Rechner von Altos (nur über Datex-P zu erreichen, Network User Adress (NUA) 45890040004) oder in der Mailbox von Markt&Technik: Telefon (300 Baud) 089/4606021, Telefon (1200 Baud) 089/4606031, Datex-P: Nua 45890010006. Als »Gast« einloggen, man findet Hack im Menüpunkt »spiele«.

Garaus. Und sie haben alles bei sich, was der getötete Mitspieler zuletzt besaß: Waffen, Essen, Zauberstäbe ...

Alles was man findet, kann man in einem der unterirdischen Läden verkaufen, der Hund (»d«), der einen begleitet, schleppt auch schon mal Sachen aus dem Laden, die man dann ebenfalls verkaufen kann. Vorsicht aber vor der Krankenschwester (»n« wie: »nurse«). Sie schlägt erbarmungslos zu!

Von einem der auszog, das Zaubern zu lernen

Schon von Anfang an hatte ich das Gefühl, beobachtet zu werden. Wie recht ich hatte, sollte ich erst sehr viel später erfahren, als dieser Killer mich mit der Heavy Mace ... Doch davon später.

Ich ließ die Realität hinter mir und stand unversehens am Strand einer großen Insel, der Insel Amp. Ich wanderte nach Westen, befand mich in einem großen Wald, bestach den großen Affen, der den Pfad nach Nordwesten bewacht, mit zwei Bananen und entdeckte am Ende eines steinigen Weges ein Haus. In der Küche lag ein Silberlöffel und eine Öllampe. Beides stahl ich.

Ich erforschte den Hafen und wurde mit dem Finden von einem Paar Gummistiefel, einer Meßlatte und einem Shilling belohnt. Ich wanderte, traf ein Lamm und entfloh dem hungrigen Löwen. Auf meiner Suche begegnete ich anderen Abenteurern wie mir: niederen Magiern, Taschenspielern, Hexern, die ehrfürchtig von den allmächtigen und unsterblichen Zauberern, den »Wizards« erzählten. Einer von ihnen wies mir den Weg in eine alte baufällige Kapelle. Ein seltsames Gefühl überkam mich, als ich sie betrat. Ich fühlte mich, als würde ich über Luft gehen. Tatsächlich sah der Boden der Kapelle nicht sehr real aus. »Laß alles fallen« raunte eine geheimnisvolle Stimme. Ich ließ den Silberlöffel, den Shilling und all die Dinge, die ich sonst noch auf meinen Fahrten zusammengerafft hatte, fallen. Und alles verschwand auf magische Weise, indem es durch den Fußboden wanderte. Ich aber fühlte mich magisch berührt und erfahrener. Ich war Zauberlehrling geworden.

Viele durchspielte Nächte später – ich hatte schon große Teile der gewaltigen Insel Amp erforscht – hatte ich die erste Begegnung mit einem der mächtigen Unsterblichen. Mit Blitz und Donnerschlag materialisierte vor mir eine wunderschöne, herrisch aussehende Frau in einer wehenden weißen Robe: »Du brauchst Hilfe, Sterblicher?« Zögernd erklärte ich ihr, wer ich war. Zu meiner Überraschung nahm Junior-Wizard Elena mich auf eine geheimnisvolle, magische Weise mit sich und zeigte mir das Land. Auf einmal stand ich in einem sehr alten Tempel, im nächsten Moment im Aufenthaltsraum der Zauberer, den

```
You have been summoned
magically.
Under chapel.
You can see a sword and a
sapphire and a sapphire and a
flawed emerald and a perfect
emerald and an orb and an opal
and a biscuit and a ming vase and
a crystal vase and an onyx
miniature and a jade carving and
a sceptre and an oil lamp.

> get sapphire
sapphire taken.
```

Wer unter die Kapelle gehext wird, kann reich werden: Alle gesammelten Schätze von Amp landen hier

```
As you score points you will go up
in level as follows:-
100     novice
200     apprentice
300     improver
500     conjuror
800     magician
1300    enchanter
2100    sorcerer
3400    necromancer
5500    warlock
8900    junior wizard
14400    wizard
23300    senior wizard
```

Es ist ein langer Weg zur Unsterblichkeit: 8900 Punkte braucht man zum niedrigsten Wizard-Status, dem »Junior-Wizard«, ab dem man zaubern kann.

```
Entrance to chapel.
You are standing at the door of a
slightly dilapidated chapel at the
north end of a paved path. The open
door is to the north. Standing to the
east of the path is a splendid
gravestone.
You can see a heavy mace.

>get mace

heavy mace taken.
```

Die Kapelle ist das Ziel aller Abenteurer. Alle Schätze, die in den 400 Räumen gesammelt werden, müssen hier deponiert werden. Hinter dem Grabstein beginnt ein weiteres Abenteuer. Es ist den Wizards vorbehalten.

```
Beach.
You are standing on a beach which runs
from the north to the south. To the
west can be seen a path. The sea is
quite calm here, but gets rough a
little way out.
You can see a Notice board.
 Wizhack the sorcerer has arrived.
>

Amarie the junior wizard tells you, "
be careful - wizhack has the mace - he
MAY try to kill you

>
Wizhack the sorcerer swipes at you
with the heavy mace, but misses.
>quit

Personna saved.
Leaving game, thank you for playing.
```

Der Strand ist der Beginn des Abenteuers. Einem hinterhältigen Angriff entkommt man nur durch »Quit«.

Die Insel Amp...

...findet man, wenn wenn man abends oder nachts den Ärmelkanal hinter sich läßt (tagsüber wird die Rechenanlage für seriösere Dinge gebraucht) und über Datex-P die NUA 023422020010700 anwählt. Das Paßwort für den Demo-Account, das man eingeben muß, heißt »ET2147«. Danach tippt man <1> für »Play Amp« und wählt sich einen Namen und ein Paßwort aus, unter dem man von da an regelmäßig spielen kann. Das Paßwort kann auch geändert werden, nur vergessen darf man es nicht.

Wer Glück hat, trifft dort vielleicht den manchmal hinterhältigen, manchmal großmütigen unsterblichen Zauberer »Happyc«.



seltsame magische Artefakte bedecken. Elena führte mich durch geheime Höhlensysteme, lehrte mich, in den Gängen, die unter einem Fußabstreifer in der nördlichen Hütte beginnen, Kobolde zu jagen und ihre Schätze zu erbeuten.

Ich fand den Diamant in der erkalteten Asche der »Bonfire Area«. Ich entdeckte den Geheimraum im Leuchtturm, indem ich nach Elenas Anleitung zwei Shilling in den Musikautomaten warf und die Batterie ins Radio steckte.

```
Amarie the junior wizard has just
appeared with a CRASH! of
THUNDER.
>
Amarie the junior wizard has
given you a kiss.
>
Amarie the junior wizard has just
vanished in a cloud of ORANGE
smoke.
```

Zauberer haben es einfach: Sie küssen und verschwinden wieder, ohne einem eine Chance zu lassen...

```
Heidi the junior wizard has hit
you with the sharp knife.
>
You hit back hard at Heidi the
junior wizard.
>
Heidi the junior wizard has hit
you with the sharp knife.
Oh dear, that blow was fatal!


Options
0 exit.
1 play AMP.
```

Wer getötet wird, verliert Experience-Punkte und entfernt sich von seinem Ziel, Wizard zu werden.

```
Inside Chapel.
You have entered the old chapel. A
strange feeling swept over you as you
entered, and you feel as though you are
walking on air. Indeed the floor
doesn't look real at all. A neatly
engraved plaque can be seen on the
wall. There is an open doorway to the
west, leading to a small room.

>drop all
The small diamond disappears as it
passes through the floor!
small diamond dropped.
Your level of experience is now junior
wizard.

>score
Persona       : Happyc the junior wizard
Score           : 8907
Strength        : 135
Dexterity       : 140
Max strength : 135
Weight carried : 0
Credits         : 31922
```

Geschafft: Ich lasse den Diamanten in der Kapelle fallen und erreiche den ersehnten Status eines unsterblichen Wizards.

Gemeinsam mit Walchy, dem Magier, wurde ich (inzwischen zum Hexer befördert) von einem koboldhaft kichernden Senior-Wizard aus Argentinien durch die Gestade von Amp teleportiert und in einem dunklen Raum ohne Ausgänge ausgesetzt. Junior-Wizard Amarie befreite uns, irgendwer warf mich aber in die steigende Flut weit entfernt vom Festland.

Knapp entkam ich dem Angriff von Wizhack, dem Sorcerer (»quit« ist das einzige, das hilft), meiner ersten kriegerischen Erfahrung in der ansonsten so friedlichen Welt von Amp.

Alles war friedlich in Amp bis... – ja, bis ich auf Heidi stieß. Im Lauf einer Nacht tötete sie mich mehrmals, stieß mich herunter von meinem Status als Hexer auf den eines Lehrlings und wäre nicht Amarie gewesen – nun, ich wäre heute nicht das, was ich bin. Noch Generationen von Abenteurern werden von den magischen Zweikämpfen auf Leben und Tod erzählen, die sich unsichtbar vor den Augen der sterblichen Abenteurer in den Tiefen der Höhlen von Amp abgespielt haben.

Besuchen Sie Amp, es ist eine Reise wert. Vielleicht treffen Sie ja bei Ihren Erkundungsfahrten auf Happyc, den Wizard. Denn auch ich bin inzwischen eingegangen in die Gilde der Unsterblichen. Und wenn ich nicht gerade die Insel verlassen habe, durch den Grabstein am Eingang der Kapelle, der in eine andere Welt, ins »Wizard-Game«, führt, dann wundern Sie sich nicht, wenn ein Rubin in Ihrer Hand erscheint. Oder ein Käsebrötchen. Oder ein kleiner Kobold.

Das Gold im Moor

Um »MUD«, das Multi-User Dungeon der University of Essex, ranken sich noch mehr Legenden als um alle anderen Online-Spiele. Geschrieben wurde MUD 1980 von Roy Trubshaw auf einer DEC-10 an der Universität von Essex. Zahllose Spieler auf der ganzen Welt haben in den letzten sechs Jahren MUD gespielt, haben Schätze gesammelt und sie ins Moor geschmissen (nur so gibts nämlich Punkte dafür). Anfangs überwiegend Studenten aus Essex, dann, als die Verbindung über Telefon bestand, auch Spieler aus der Tschechoslowakei, Japan und Australien. »Sue the Witch«, auch bekannt als Endora, spielte in der Anfangszeit von MUD, wann immer sie Gelegenheit dazu hatte. Eine Nacht ohne Sue oder Endora gab unter dem Spielervolk Anlaß zu höchster Verwunderung. Sie spielte mit solchem Enthusiasmus, daß sie es in wenigen Wochen schaffte, von einem kompletten Anfänger in die Reihen der Unsterblichen aufgenommen zu werden. Immerhin ein Weg von 102400 Punkten. Sue wurde mehrere Male getötet und mußte immer wieder ganz von vorne anfangen. In kurzer Zeit erarbeitete sie sich eine intime Kenntnis von MUD, denn sie probierte Dinge aus, die nie jemand versucht hätte. Dank MUD manchmal mit verblüffendem Erfolg. Oder wer hätte probiert, eine kleine Katze im Tempel zu schwingen, die Fackel mit einem Drachen anzuzünden oder den Wolf zu besteigen? Die Sterblichen lieben Sue, denn sie hilft gerne. Auf rätselhafte Weise. Denn sie gibt niemals Hinweise, sie zeigt nur den Weg auf, wie ein Problem zu lösen ist (»Was könntest Du mit der Statue anfangen?«) und hilft bei übernatürlichen Problemen. Etwa, wenn ein Spieler von einem Hai angegriffen wird – im Wald.

Phil Fox, ein Fernsehjournalist, spielte monatelang MUD. Bis er in einer Nacht 102100 Punkte erreicht hatte: 300 weniger, als für den Wizardstatus nötig war. Dann wurde er

MUD ...

... gibt es inzwischen zweimal: MUD I und MUD II. Normalerweise kostet MUD richtiges Geld: zwischen ein und zwei Pfund je Stunde, das Starterkit nochmal 20 Pfund. Dann kann man aber auch tagsüber spielen. Ab 01.00 Uhr in der Nacht gibt es aber auch die Möglichkeit, MUD kostenlos zu spielen (bis zu 99 Leute können gleichzeitig abenteuern). MID I: Über Datex-P NUA 02342206411411 dann als Login eingeben: »Login [2653,2653]«, Passwort: »Guests«. MUD II: NUA 023421880100300, Username: »Mudguest«, Paßwort: »Prospect«.

Wer einen eigenen Account will, der kann sich wenden an:

MUSE Ltd,
6, Albemarle Way,
London EC 1v 4JB

von einer Gruppe von Abenteurern getötet. Mit Zähigkeit und Fleiß fing er von vorne an. Bis er endlich als »Foxy the Wizard« zu einem gefährlichen Gegner der Leute wurde, die ihn so kurz vor dem Ziel umbrachten. »FOD«, »Finger of Death« ist das wohl mächtigste Wizard-Kommando in MUD...

MUD hat wesentlich mehr Möglichkeiten als vergleichbarae Online-Games, es hat mehr als tausend verschiedene Räume, eigene Puzzles, Labyrinthe, intelligente (und sehr gefährliche) Drachen und in manchen MUD-Versionen (so zum Beispiel an der Universität von Oslo) gibt es sogar noch den Spieler-Charakter eines Berserkers, der nur dafür Punkte bekommt, andere Spieler oder Monster zu töten. Es gibt sogar einen Berserker-Wizard in Oslo, einen sehr, sehr gefährlichen Gegner.

Wer sich schon einmal in größeren Computeranlagen per Datenfernübertragung herumgetrieben hat und die Möglichkeit des »Chattens« ausprobiert hat, kennt die Faszination, sich mit vielen Menschen aus den unterschiedlichsten Ländern der Erde, die gleichzeitig in dem Computer sind, zu unterhalten. Auch dies ist eine Dimension von Multi-User-Adventures. Wenn sich zwanzig Wizards aus zehn Ländern in einem Raum ohne Ausgänge, der zwei mal zwei Meter groß ist, unterhalten: Das kann schon sehr lustig, aber auch sehr interessant sein. Auch für die Sterblichen besteht eine Möglichkeit zum Chat: Mit »Shout«, »Tell« und »Say« können manch interessante Kontakte geknüpft werden. Und wer zusätzlich Informationen und Weisheiten von und über die Mitspieler haben will, der begebe sich in MUD in die Graveyards. Dort sind die Inschriften aller Wizards zu lesen. Sie sind sehr lustig und sehr gut geschrieben.

(jg)

Verhindert den Krieg der Sterne!

Auch mehrere nichtkommerzielle Mailboxen haben eine Ecke für Spieler eingerichtet. »PFM« aus Stuttgart ist eine davon.

Daß nicht nur große Computersysteme Online-Spiele anbieten können, beweist die (nichtkommerzielle) Stuttgarter »PFM-Mailbox« (Telefonnummer 0711/3700978, 8 Datenbits, keine Parität, 1 Stopbit: 8/N/1).

Dort kann man eine Nachricht an den Sysop hinterlassen, daß man gerne Mitglied in der »Fantasy-Usergroup FUG« Mitglied werden will. Ist der Account eingerichtet, dann genügt eine Nachricht an »*FUG« und man erhält die Anfangsangaben seines Planeten und kann loslegen. Ziel des Spieles ist es, Handel zu treiben, die Galaxie zu erforschen und einen Krieg im Weltall zu verhindern. Man kann unterschiedliche Schiffe kaufen, sie bewaffnen, mit verschiedenen Computertypen, -speichern und -programmen ausrüsten und natürlich die unterschiedlichsten Waren einkaufen.

Handeln kann man mit allem, was die weißen Zwerge und roten Riesen hergeben: mit Nahrungsmitteln und Büchern genauso wie mit Drogen und hübschen Sklavenmädchen.

Die Raumkoordinaten von Sternensystemen und ihren einzelnen Planeten sind der Mailbox zu entnehmen. Die Züge werden von den Spielen ins Postfach des Spielleiters geschrieben.

Neben dem Spiel existiert in dem Menüpunkt »FUG« noch ein kleines Schwarzes Brett, wo Rollenspiel- und Fantasyfreunde Informationen, Tips und Hinweise austauschen können.

(jg)

```
                 OO
                OOO
               OOOO
               OOO
               OO
      OOOOOO     OOOOO
    OOOOOOOOOOOOOOOOOO
   OOOOOOOOOOOOOOOOO ######
  OOOOOOOOOOOOOOOOO #     #######
  OOOOOOOOOOOOOOO   #     ##     #    #
  OOOOOOOOOOOOOOOOO  #######     ##   ##
   OOOOOOOOOOOOOOOOO      #####  # ## #
    OOOOOOOOOOOOOOOOOOO   ##     #    #
      OOOOOOOOOOOOOOO     ##     #    #
        OOOOOO OOOOOO      #     #    #
                                 #    #

            Version 6.Ø

       A.U.G.E. Regionalbox

    Sehen Sie darin einen weiteren
 konsequenten Schritt in der Entwicklung.

Usergroup                 Ansprechpartner
-----------------------------------------
PC-Usergroup        (PUG)         *PUG
ST-Usergroup        (SUG)         *SUG
FANTASY-Usergroup   (FUG)         *FUG
A.U.G.E.                          Michael E.
-----------------------------------------
```

Die Stuttgarter »PFM-Mailbox« ist unter der Telefonnummer 0711/3700978 rund um die Uhr per DFÜ zu erreichen

```
 <<< FG USER GROUP >>> << Commodore >>  << ADVANCED USER >>

 Limit 42:38 / Online 2:23

<?>-<UIDNEW name,password>-<RIM>-<WIM>-<SM>

Your Command, HAPPY C. -->?


<<< FUG - Gesammelte Spieldaten V 3.Ø - *FUG - Ø2.Ø1.87 >>>
-------------------------------------------------------------

Sternname               X      Y      Z       Typ
--------------------------------------------------
Ce Ente Calad          -2     13    -1Ø       RR
Clytios                 8     -7     -3       BR
Deimos                -1Ø     18     -5       NS
Douglas-Ouyang          4     21     13       H
Eros                  -29     -9     13       R
Evrytion                1    -1Ø    -11       BR
Godel                  12      4     -7       H
Hope                    Ø      Ø      Ø       H
Icharr                  4      5      4       H
Kochab                 -6      Ø      Ø       H
Nilock                 -1     -9      9       H
Phobos                -11     19     -4       H
Prisa                   2     -1     -3       H
Pyxis                  -1      5     -3       H
RC 2336 B               2     -5      8       RR
Toascella              -7     -2    -1Ø       H
Twain                   8     -7      3       H
Vromus                  9     -4     -7       H
Zhisou                 16      7     13       H
Zworzyk's Stern         1      2    -18       Z
```

Jeder Stern hat mehrere Planeten. Die Koordinaten der Sternsysteme sind in der Mailbox abrufbar.

HAPPY-COMPUTER SONDERHEFT 17 »SPIELE-TESTS«